

GOLDEN SUN: DARK DAWN™ NOVOS HERÓIS DE WEYARD DOMINAM A MAGIA DOS QUATRO ELEMENTOS
Nintendo® World
DONKEY KONG COUNTRY RETURNS™
GORILA VOLTA AO WII™ COM REMAKE DE SÉRIE NOSTÁLGICA DO SNES™
DETONADO GOLDENEYE 007™
TERMINE O JOGO DO ESPIÃO EM GRANDE ESTILO
SONIC 4™ VS. SONIC COLORS™
SAIBA QUAL É O MELHOR GAME DO OURIÇO
Official Nintendo Seal
REVIEWS
FLINGSMASH™
HARRY POTTER AND THE DEATHLY HALLOWS™
MARIO VS. DONKEY KONG: MINI-LAND MAYHEM™
NINE HOURS, NINE PERSONS, NINE DOORS™
NINTENDOWORLD.UOL.COM.BR
Nº 141 R$ 9,90
Tambor
9 771516 189008 00141



SOMENTE UM HOMEM

PONHA TODA SUA PERÍCIA À PROVA COMO



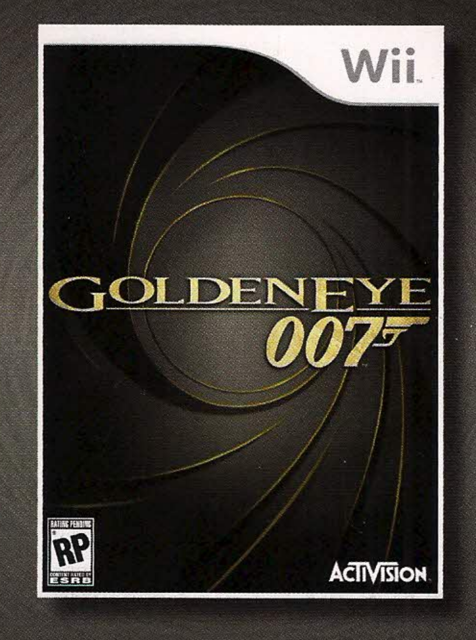
CENAS DE AÇÃO DE TIRAR O FÔLEGO COMO NOS FILMES



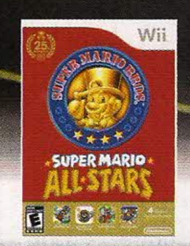
50 PERSONAGENS NOVOS E 25 ARMAS NOVAS



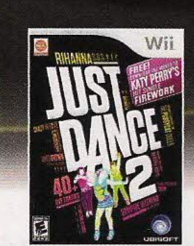
DIVIRTA-SE COM SEUS AMIGOS NO MODO MULTIPLAYER



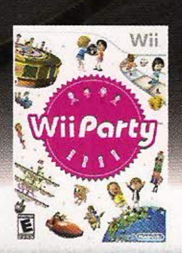
















OU **5%[2] DESCONTO** NAS COMPRAS COM **PARCELAMENTO EM ATÉ 3X SEM JUROS**

1. O parcelamento em até 15x sem juros é válido somente para alguns produtos pagos no Cartão de Crédito Saraiva. Consulte parcela mínima na loja. 2. O desconto de 5% é cumulativo e válido somente para pagamento profissional, estudantil e/ ou associação conveniada à Saraiva (exemplo: OAB, Cartão Educador, vale-livro, etc.).Consulte demais categorias nas lojas.

PODE SALVAR O MUNDO
O AGENTE SECRETO MAIS FAMOSO DO MUNDO



Vá até uma de nossas lojas
ou acesse www.saraiva.com.br

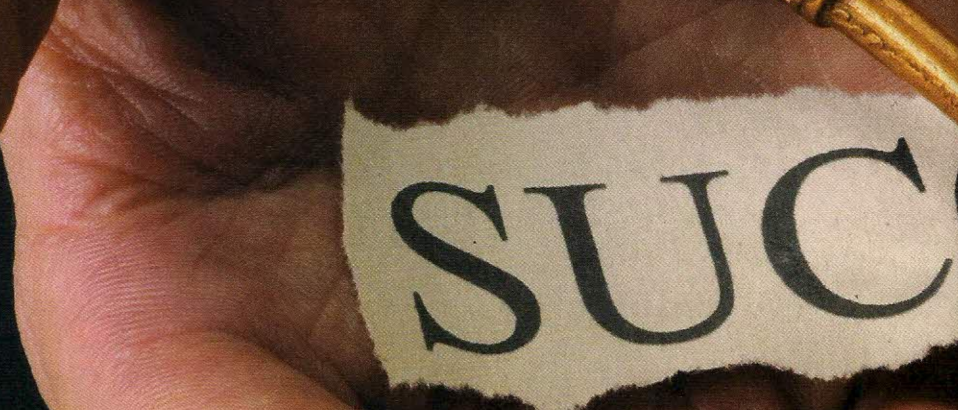
Saraiva
saraiva.com.br
Vendas 4003-3390

em até 3 vezes com o Cartão de Crédito Saraiva. Tal desconto de 5% não poderá ser aplicado caso o portador do Cartão Saraiva já possua algum outro desconto concedido em decorrência da sua categoria

Centro de Convenções Frei Caneca.
A chave para o sucesso de seu evento.

6.900 m² de área útil. Expansão para 9.500 m².
Áreas climatizadas para exposições.
Acesso à internet wireless.
Heliponto.
Agências bancárias.
Estacionamento com 4.500 vagas rotativas.

6.900m² of useful área. Expansion of 9.500m².
Acclimatized areas for expositions.
Wireless internet access.
Heli-port.
Banks
Parking lot with space for 4.500 cars in rotatory motion.

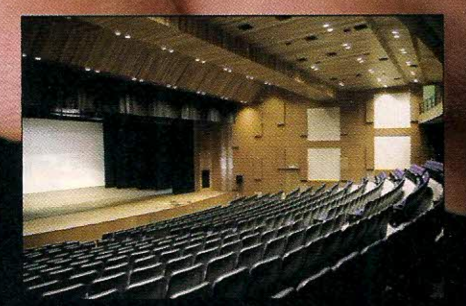




Salas modulares de 100 a 2.000 lugares
Modular rooms with capacity to attend 100 to 2.000 seated people.



Praça de restaurantes
Restaurants square



Auditório para 600 pessoas
Auditorium for 600 seated people

Frei Caneca Convention Center.
Evidence for the success of your event.

Referência no mercado brasileiro, o Centro de Convenções Frei Caneca comemora seus 10 anos de existência como um dos mais modernos espaços para eventos corporativos do País. E se prepara para mais uma realização, aumentando seus 6.900 m² para 9.500 m² de espaço. Uma ampliação que garantirá ainda mais comodidade, com infraestrutura completa, qualidade de serviços e tecnologia de última geração.

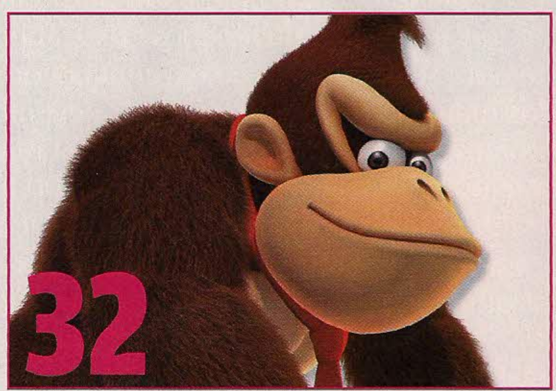
Frei Caneca Convention Center is the great reference in Brazilian's event market, and is celebrating 10 years of existence. It is considered one of the most modern spaces for business events in Brazil. It is expanding it's 6.900m² area to 9.500m². This enlargement brings the guarantee of more commodity with complete infrastructure, service quality and high level technology.

10 anos



Rua Frei Caneca, 569
Cerqueira César - São Paulo - SP
Tel.: 11 3472-2000 - Fax: 11 3472-2013
www.convencoesfreicaneca.com.br

SUMÁRIO





CRITÉRIO DE AVALIAÇÃO

Todos os Reviews trazem uma nota única, de 0 a 10, e um comentário sobre o jogo analisado. Além disso, cada game recebe de seu analista mais cinco notas individuais (que não influenciam a nota final) para os seguintes critérios:

- **GRÁFICOS:** visual, efeitos de luz e sombra, cores e movimentação dos personagens.
- **JOGABILIDADE:** resposta do controle aos comandos, facilidade de controlar os ângulos de visão e câmera.
- **SOM:** trilha sonora, sonoplastia, dublagem e efeitos especiais.
- **DIVERSÃO:** análise de todo o conjunto da obra e prazer que o game proporciona ao jogador.
- **REPLAY:** vontade de jogar novamente; se o game enjoa de cara ou é viciante.

As medalhas **Nintendo World** indicam games realmente bons, que você precisa ter em sua coleção. Pode confiar!







EDITORIAL

SEGREDO DE MACACO



Já começou a se tornar praxe o lançamento de grandes jogos no Brasil em um evento que reúne fãs, jornalistas, desenvolvedores e executivos. Mas nosso gorilão favorito merecia algo diferente. *Donkey Kong Country Returns* foi lançado em um zoológico de São Paulo, com direito até a gravatinha clássica do macacão. E essa é a cara do Kong: divertido, debochado e muito querido, mesmo quando é um evento que envolve campanhas de marketing e toda aquela burocracia típica das grandes empresas.

É lógico que estávamos lá. Nosso editor-assistente se empolgou tanto que precisamos segurá-lo quando ele começou aos berros a ameaçar um pobre macaco-prego, bradando: "Encosta o dedo no Mario pra você ver... Encosta!" Foi só uma insolação leve, resolvida com água de coco. Mas não falamos nada disso na página 86.

Mas, afinal, qual é o segredo de DK? Como um macaco que nasceu com vocação para vilão se tornou um dos "heróis" mais queridos do mundo dos videogames. Para essa pergunta não existe resposta. Você tem que jogar, simplesmente jogar. Foi o que fizemos. Jogamos até ficarmos exaustos e preparamos a reportagem de capa desta edição. E antes que você sinta vontade de comer um cacho de bananas, confira o detonado de *GoldenEye 007*. Nem nós imaginávamos que James Bond tivesse tantos segredos. Mas detonado bom é assim mesmo: feito na base do suor, das noites em claro e de pizza com Fanta Uva. Depois voltamos para as saladas e sucos naturais, mas na hora de detonar um jogo o bom mesmo é assumir o lado podrão e se entupir dessas porcarias. De discurso politicamente correto já basta o 007, como você pode conferir na página 64.

> Fernando Souza Filho
Editor-Chefe
redacao@nintendoworld.com.br

EQUIPE NINTENDO WORLD

Quem fez a sua revista favorita neste mês!



ACAUÃ BARRETO

Fim de ano é sinônimo de festas e boa comida. Mas depois de sete anos de espera, *Golden Sun: Dark Dawn* é prioridade na lista de Acauã. Desculpai, Noel!



AMER HOUCHAIMI

Amer fez uma plástica para se parecer mais com Fidel Castro. Perguntamos o porquê disso, mas tudo que ele diz agora é: "Hasta La Vitória, Siempre!"



BRUNO LAZZARINI

Bruno está tão feliz de ter jogado vários games de plataforma este mês, que está tendo que se segurar para não sair pulando por aí.



CARLOS OLIVEIRA

O que o salvou da insanidade na reta final do curso foi o humor histérico dos *Raving Rabbids*.
Felizmente, ele e seu parceiro de TCC trouxeram um 10 para casa.



DANI IANNI

Entrando agora na turma da redação, a designer e diagramadora está adorando o universo Nintendo. Depois de ver o review de *Mario vs. Donkey Kong: Mini-Land Mayhem*, ela não vê a hora de jogá-lo.



EDSON KIMURA

Apesar do pouco tempo disponível este mês, Edson jogou *Cave Story* pela décima vez, e não pôde deixar de reiterar como esse jogo é bom.



FELIPE "PANETTONI" CARETTONI

O Panettoni foi para Nova York e quase pediu para trabalhar na gigantesca loja da Nintendo. Voltou de lá com sacolas de jogos e uma matéria exclusiva para a **Nintendo World**.



FERNANDO SOUZA FILHO

Foi pra Floresta Amazônica de férias tentar achar o Donkey Kong, mas foi perseguido por um macaco-prego com intenções nada amistosas. Floresta, agora, só a do *Donkey Kong Country Returns*...



FLÁVIO CROFFI

A nostalgia retornou de uma forma não tão agradável, depois de mais de uma centena de vidas serem jogadas pelo ralo no novo game de Donkey Kong.



GUSTAVO ASSUMPÇÃO

Mesmo que seu Palmeiras não esteja bem das pernas, Gustavo aproveitou o mês pra bater uma bolinha virtual em *PES 2011*. Já nos campos de verdade ele é um tremendo perna-de-pau.



IGOR ANDRADE

Encarou o maior desafio da carreira: participar do fechamento desta edição da **Nintendo World**.



LUCAS PATRICIO

Lucas prometeu passar a virada de ano jogando *Donkey Kong Country Returns* e zerar, finalmente, *Super Mario Galaxy 2*. Se não cumprir, vai ter que pagar uma rodada de pizza para toda a redação.



LUIS ANDION

Seria Sabin? Cyan? Ou o próprio Kefka? Nenhum deles. O personagem favorito do Andion em *FFVI* ninguém mais é do que Interceptor, o totó do Shadow. Lindo, não?



MANO FAIXA PRETA

Este mês, o Mano destruiu um trio elétrico com voadoras giratórias, fazendo aquilo com que todos sonhamos um dia.



MARINA VAL

Nesse final de ano, a Marina vai viajar para visitar a família e está escolhendo com cuidado quais jogos vai levar na mala. *Donkey Kong Country Returns* e *999* estão na lista.



MATEUS LÔBO

Mattcoww teve que contar muitas historinhas para seus pokémon dormirem e assim serem capazes de ir ao Dream World, o maravilhoso mundo dos sonhos que veio junto com *Black & White*.



NATALIE HIDEMI

Natalie criou um vício tão tenso com *Mario vs. DK*, que não conseguiu desligar o DS nem em uma festa de casamento. Mas perdeu todas as sinapses cerebrais ao tentar zerar o Plus Mode.



RENATO SIQUEIRA

Desde que saiu da revista, o nosso ex-editor não para em casa. Mesmo assim, arrumou um tempinho para nos ajudar a extirpar a maldade de Weyward em *Golden Sun: Dark Dawn*.



RICARDO SYOZI

Ricardo está cada vez mais apaixonado pela série *Ace Attorney* da Capcom e acabou de baixar para WiiWare o game *Trials and Tribulations*. Alguma objeção?



TÁRSIS SALVATORE

Criado por um vírus disseminado na ARPANET, materializou-se na década de 1970 e hoje arquiteta a criação da SKYNET.



THAIS PIOVESAN

Entre as atividades diárias da nova garota da redação, está salvar a princesa Peach, jogar com o controle virado ao contrário e conseguir desgrudar de *DCKR*.



REDES SOCIAIS:

Twitter: @redacao_nw
Orkut: http://bit.ly/OrkutNW
Facebook: http://on.fb.me/nintendoworld

HotShots

Notícias, novidades, boatos e tudo mais que rola no universo Nintendo

É, 2010 acabou. Mas não para a Big N. A empresa, assim como as concorrentes, programa seus lançamentos conforme o ano fiscal. É um período estabelecido por órgãos governamentais que vai de 01 de abril a 31 de março do ano seguinte. Ou seja, até o final do primeiro trimestre de 2011 ainda tem muita novidade vindo por aí. E dessa vez tem mesmo. Além de jogos esperados há um bom tempo, há um novo console. E esses três meses serão extremamente importantes para determinar o que deve acontecer até abril de 2012. Para você entender melhor, a Nintendo World elegeu nove temas importantes que devem dominar o universo nintendista nos próximos meses.



O QUE será de Mario em 2011?



O FUTURO da Nintendo está neste portátil

NOVO CONSOLE OU NOVA IDEIA?

No dia 26 de fevereiro, os japoneses terão a oportunidade de levar para casa o Nintendo 3DS. O novo integrante da família Dual Screen (DS) terá diversas funções, apesar do visual já conhecido. A principal delas, ou a mais divulgada, é a possibilidade de jogar games em terceira dimensão. E sem a necessidade de óculos especiais. Isso é garantia de boas vendas. Mas será tão importante para o desempenho do produto? Sim, principalmente nos primeiros meses.

Uma nova forma interagir com um game é sempre bem-vinda. No entanto, há muitos recursos do aparelho que merecem atenção. Um exemplo é o investimento na venda de jogos por download do DS. Além de um canal 3DSWare, que deve ter produtos semelhantes ao que existem hoje no DSiWare, a loja ganha um canal, o Virtual Console, com títulos do Game Boy. Mas a grande aposta deve ser o Spot Pass, o Street Pass e o Mii Plaza. Por meio do primeiro sistema, o usuário receberá conteúdo exclusivo da Nintendo, como extras de jogos e trechos de filmes. O segundo permitirá a troca de informações entre proprietários de DS.

As redes sociais são um sucesso e a Big N sabe disso. Isso justifica a criação do terceiro aplicativo, que será uma comunidade exclusiva de jogadores. Para você participar da turma será necessário criar um Mii, o mesmo avatar do Wii. A ideia de transformar o DS em uma plataforma de comunicação pessoal não é novidade. Mas os limites de interatividade foram bem estendidos dessa vez, em um passo inevitável e que deve originar muitas surpresas. Esta será a grande novidade do ano.

MAIS REMAKES

Em 2009, foi *New Super Mario Bros. Wii*. Em 2010, foi *Donkey Kong Country Returns*. O sucesso dos títulos mostra que os jogadores, mesmo com as mais diversas inovações, querem de vez em

DOSSIÊ 2011

O QUE ESPERAR DA NINTENDO NOS PRÓXIMOS MESES?

quando se divertir com títulos de mecânicas mais antigas, mas tão divertidas quanto as outras.
Ainda não há previsão de mais remakes para o Wii. Mas o Nintendo 3DS terá vários: *Paper Mario 3DS*, *Star Fox 64 3D*, *Mario Kart 3D* e *The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D*.

OS JOGOS MAIS ESPERADOS DA BIG N

Para alívio dos fãs, *The Legend of Zelda: Skyward Sword* enfim chegará às lojas. A espera começou quando uma imagem misteriosa foi divulgada, na qual Link aparecia de costas para um ser com feições femininas. Na E3 de 2010, o nome do título foi divulgado e Shigeru Miyamoto apresentou seus principais aspectos. Espera-se que seja o game do ano para o Wii. Quanto ao DS, as expectativas giram em torno de *Pokémon Black & White*.

E O MARIO?

Dessa vez, o encanador deve ter uma participação mais modesta. Por enquanto, o único jogo programado é *Mario Sports Mix*. E tem também algumas adaptações de clássicos para o Nintendo 3DS. Legal mesmo é imaginar como seria se alguns boatos veiculados fossem confirmados. Já pensou em *Super Mario World 3D* ou então em Mario & Sonic 3, no qual houvesse uma história de verdade em vez de minigames esportivos?

A TURMA TODA REUNIDA

Se *Skyward Sword* for lançado até o final de março, a Nintendo alcançará um fato histórico. Em um único ano fiscal (31 de março de 2010 a 1º de abril de 2011), terá comercializado jogos com todos os seus principais personagens. De Donkey Kong a Samus, de Mario a Fox McCloud, de Kirby aos monstrinhos Pokémon e de Kid Icarus a Link.

O CONSOLE MAIS VENDIDO DO MUNDO

O portátil Nintendo Dual Screen foi lançado ao mundo com uma grande missão: substituir o Game Boy, o console do gênero mais popular da história. Pelo jeito, o desafio foi cumprido. E com louvor. Pelas projeções de mercado, o DS deve atingir em 2011 a marca de videogame mais vendido em todo o planeta em todas as gerações, batendo o Playstation 2. Alguns analistas dizem até que a meta de 140 milhões de unidades comercializadas teria sido atingida. Basta esperar por um comunicado oficial da Big N.

NÚMEROS, MUITOS NÚMEROS

E o Wii não fica para trás, pois é dono de outro recorde importante. Nos Estados Unidos, foram vendidas 30 milhões de unidades do console em apenas 45 meses. A marca anterior, que pertencia ao PS2, era de 60 meses. Trata-se do segundo console de mesa mais popular (são cerca 75 milhões de unidades comercializadas ao redor do globo) e foi o primeiro da Big N a alcançar o reinado do NES (62 milhões). As previsões de vendas para 2011 só serão divulgadas a partir de março, mas há algumas incertezas por causa da crise econômica no Hemisfério Norte e da desvalorização do Iene. O rumo da moeda japonesa, aliás, tem preocupado a empresa do Mario.

WII II: A MISSÃO?

Tem gente que quer melhores gráficos. Tem gente que quer controles totalmente sem fios. Independente da lista de pedidos dos jogadores e dos acionistas, a Nintendo já declarou que não há perspectivas para um sucessor do Wii. Pelo menos em 2011. O jeito é esperar até 2012. Até porque mandou ela mandou avisar que seremos surpreendidos quando chegar a hora certa. Tomara!

ANIVERSARIANTE DA VEZ

Em 2010, o NES comemorou 25 anos. Quem assopra velinhas em 2011 é o Nintendo 64. Lançado em junho de 1996 no Japão, completará 15 anos. O console foi o primeiro a ter jogos em terceira dimensão. Não por acaso, o plano de desenvolvimento que deu origem ao aparelho se chamava Projeto Realidade. Títulos importantes: *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, *Super Mario 64* e *Goldeneye 007*. NW

TOP 5
OS GAMES MAIS VENDIDOS NO JAPÃO

1 Super Mario All-Stars (Wii)
2 Pokémon Black & White (DS)
3 Radiant Historia (DS)
4 Wii Party (Wii)
5 Kirby's Epic Yarn (Wii)

THE BEST
G AMES MAIS JOGADOS PELA REDAÇÃO EM DEZEMBRO DE 2010

1 Donkey Kong Country Returns (Wii)
2 Golden Sun: Dark Dawn (DS)
3 GoldenEye 007 (Wii)
4 Sonic Colors (Wii/DS)
5 Mario vs. Donkey Kong: Mini-Land Mayhem (DS)

OS PROCURADOS
OS MAIS ESPERADOS PELOS LEITORES E PELA REDAÇÃO DA NW

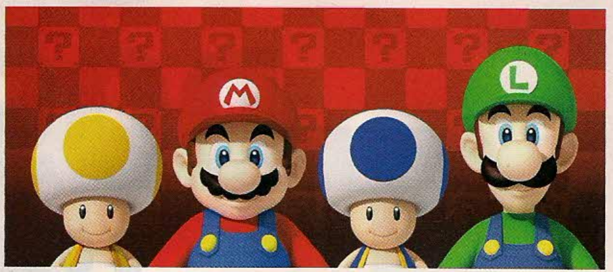
1 Super Mario All-Stars (Wii)
2 Lost In Shadow (Wii)
3 Disney Epic Mickey (Wii)
4 Kingdom Hearts: Re:coded (DS)
5 Michael Jackson: The Experience (Wii/DS)

IMPERDÍVEIS!
AS MATÉRIAS DO SITE DA NW QUE VOCÊ TEM QUE LER

Mario ganha nome de rua na Espanha
http://bit.ly/RuaMario
Top 10: As criações mais influentes da Nintendo
http://bit.ly/criacoesinfluentes (Nintendo Blast)
Perfil: Isaac, de Golden Sun
http://bit.ly/perfilIsaac (Nintendo Blast)

CALENDÁRIO NW
CONFIRA AS DATAS DE LANÇAMENTO DOS GAMES MAIS ESPERADOS!

04/01 Lost In Shadow (Wii)
11/01 Ghost Trick: Phantom Detective (DS)
11/01 Kingdom Hearts: Re:coded (DS)
18/01 Plants vs. Zombies (DS)





4.000.000

O número é impressionante e mostra como alguns remakes podem superar lançamentos de games inovadores. Depois de um ano após chegar às lojas, *New Super Mario Bros. Wii* vendeu 4 milhões de cópias somente no Japão. Por lá, é o primeiro título de Wii a fazer isso em um tempo tão curto. No mundo, o jogo já foi vendido para quase 15 milhões de nintendistas.



SMASH BROS. 3DS?

Um passarinho azul nos contou que a Nintendo está mesmo preparando um novo Smash Bros., e que dessa vez será lançado em um portátil. Adivinha só qual será? O 3DS, claro! Os rumores têm lá o seu fundamento, levando em consideração que já faz quase três anos desde o lançamento de *Super Smash Bros. Brawl* (Wii) que um anúncio na próxima E3 seria muito provável.

Mas o principal motivo para acreditar nisso é prestar atenção no ciclo de jogos lançados pela Big N, que costuma fazer um rodízio entre suas franquias. Depois de *SSBB*, tivemos Mario, Metroid, Zelda, Kirby e até Star Fox anunciados ou lançados. Será que veremos lutas épicas em 3D? Apostamos que sim!

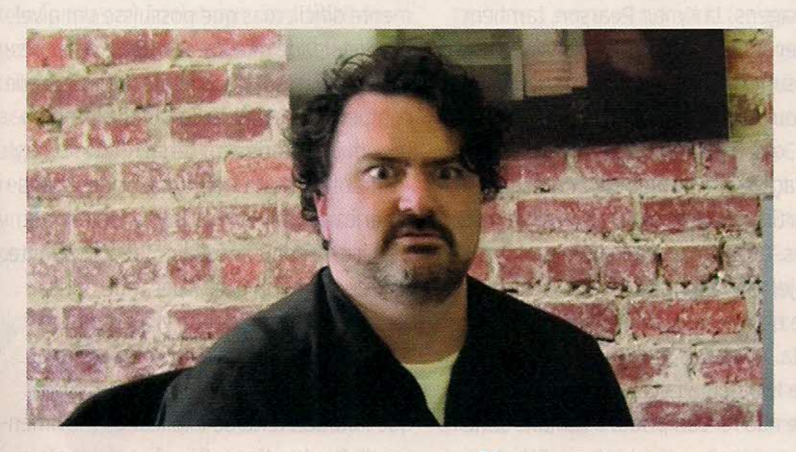


ANTIPIRATARIA NO DS

E as produtoras de jogos para Nintendo DS começaram a usar um novo artifício para lutar contra a pirataria no portátil: avisos na tela. Antes mesmo de começar, alguns jogos exibem uma tela com informações alertando o jogador que baixar jogos piratas é crime. Ainda não são todas as produtoras que adotaram a tática de conscientização (iniciada somente no Japão, por enquanto), mas a Ubisoft teve uma ideia genial: no jogo do Michael Jackson para o DS, as cópias piratas funcionam normalmente, só que com um detalhe: um barulho infernal de vuvuzelas torna impossível escutar qualquer outra coisa. Vuuuuuuuhhh!!!

ZUMBIS EM 3D

A Capcom já havia anunciado que lançaria *Resident Evil* no 3DS. Há pouco tempo, ficamos sabendo de mais algumas novidades. Entre elas que o título principal está apenas 20% concluído, indicando que dificilmente veremos esse título no lançamento do portátil. Mas, em contrapartida, outro jogo da série, *Resident Evil: Mercenaries 3DS*, está na fase final de desenvolvimento. Uma das novidades é que dessa vez será possível andar e atirar, uma ação extremamente complexa para a Capcom, que ainda não conseguiu realizá-la na série principal. Mas temos fé.



SEMPRE BRINCALHÃO

Você lembra do Tim Schafer? Ele é o produtor responsável por grandes séries de humor, como *Monkey Island* e *Grim Fandango*. Em uma sessão de perguntas e respostas de sua própria produtora, a Double Fine, Schafer pediu para que os fãs lotassem a caixa de mensagens das publicadoras de jogos para que ele pudesse fazer um jogo para Wii. Claro que foi uma brincadeira, mas o produtor confessou que tem muita vontade de fazer algo para o console da Nintendo, mas que isso não depende dele.

Ele ainda comentou que teria adorado publicar *Psychonauts* no GameCube, outro desejo não alcançado. Poxa, seria demais ter um jogo assinado por ele nas plataformas da Nintendo, não seria? Então que tal mandarmos uns e-mails para algumas publishers fazendo esse pedido? Nós apoiamos!



QUERO TUDO!!

Para ajudar a melhorar as vendas de final de ano, uma loja japonesa criou uma tática muito interessante: vai vender um Wii acompanhado de todos os jogos lançados no país até o momento. Isso dá um total de 408 jogos! Tudo bem que alguns são usados e nenhum é edição especial, mas o preço é camarada: aproximadamente 19 mil reais. Acha muito? Saiba que se fossem vendidos separadamente, somente os jogos dariam algo em torno de 46 mil reais. Se houver mais de um interessado, a loja fará uma rifa. Será que isso vai realmente acontecer? Bem, estamos falando do Japão, não é mesmo?



IWATA PERGUNTA!



Donkey Kong Country Returns: um jogo predestinado

As sete horas de diferença entre os horários locais da sede da Nintendo e do escritório da Retro Studios vão, com certeza, marcar a vida dos desenvolvedores americanos de *Donkey Kong Country Returns*. Tendo que trabalhar muitas vezes sob o fuso horário, a subsidiária concluía o expediente por volta das cinco horas da manhã no Texas (meio-dia em Kioto). E aí, o material produzido era mostrado para a Big N via videoconferência. Essa rotina durou mais de dois anos. E foi o custo pago para manter a empresa funcionando. Depois de desenvolver a trilogia *Metroid Prime*, a Retro sofreu um esvaziamento. Sem saber o que esperar do futuro, vários funcionários deixaram a empresa.

Na mesma época, abril de 2008, Shigeru Miyamoto tirava do papel o remake da série *Donkey Kong Country*, lançada para o SNES.

Foi então em uma conversa com Kensuke Tanabe, da divisão de software da Big N, que Miyamoto contou seus planos. Naquele momento, veio o nome da Retro na mente de Tanabe. Bastante tensos, os diretores da subsidiária foram ao Japão para tratar da encomenda. Quando souberam que havia um relevante trabalho a fazer, estavam certos de que tinham uma boa oportunidade nas mãos. "Comparada com a atmosfera de Samus Aran, *DKCR* seria um jogo alegre. Então, em vez de nos sentirmos incomodados com isso, um novo mundo se abriu para nós", conta Mike Wikan, designer sênior da Retro.

O principal fator usado para a escolha da subsidiária foi que seus colaboradores conheciam bastante a franquia: história e personagens. Já Kynan Pearson, também designer sênior, acredita em destino.

Para supervisionar o projeto, a Nintendo destacou os produtores Tanabe e Risa Tabata, que tiveram o mesmo cargo durante a criação de *Metroid*. Miyamoto, que não participou da equipe, fez apenas dois pedidos. Que Donkey Kong pudesse encontrar objetos ao soprar flores (dentes-de-leão), e que a trilha sonora original fosse mantida. Aliás, tais músicas não saem do Ipod de Iwata. Havia uma terceira exigência, que não foi cumprida: o remake seria jogado apenas por uma pessoa. Tabata falou mais alto e conseguiu que a diversão fosse para dois jogadores, assim como nos títulos anteriores da franquia.

Apesar da experiência em jogabilidade 3D, que é mais complexa, a produção da Retro teve dificuldades para estruturar um game em duas dimensões. Uma das estratégias foi dividir os programadores em uma disputa. Cada grupo teria de superar o outro em qualidade. Dessa competição saíram todas as fases do game. A maior preocupação, de acordo com Mike Wikan, era criar um game que não fosse simplesmente difícil, mas que possuísse um nível de dificuldade que fizesse com que as pessoas o jogassem novamente. Por mais que competições sejas sadias, houve momentos em que a briga foi séria.

Durante o Iwata Pergunta, os designers americanos não deixaram de falar sobre os desentendimentos com Tabata durante as videoconferências. Apesar de nunca ter jogado a série *Country*, a produtora era exigente demais e reprovava muitas ideias. A tensão continuou até o dia em que Pearson teria de explicar os movimentos de Donkey Kong. Para ficar bem claro, ele imitou o jeito e a voz do gorila. Nessa hora, ninguém conseguiu controlar o riso. Depois disso, Tabata prometeu ser mais paciente e reconheceu o erro. Tanto que ela pediu desculpas todas as vezes em que o assunto foi tratado na entrevista.



DKCR foi a salvação da Retro Studios

Nesta edição, selecionamos duas entrevistas especiais. A primeira é com a equipe de produção norte-americana de *Donkey Kong Country Returns*. Não, o Iwata não foi para os Estados Unidos. Preferiu fazer uma videoconferência entre Austin, no Texas, e Kioto, no Japão. O outro bate-papo já foi em entre amigos. O presidente falou com Koji Kondo, responsável por criar as principais trilhas sonoras dos jogos de Mario. Essa conversa, aliás, é um passeio musical pela vida do bigodudo.

– Igor Andrade

Super Mario All-Stars: músicas para embalar uma história

A primeira coisa em que se repara no Mundo 1-1 de *Super Mario Bros.* é um cenário colorido, com um vasto céu azul e um campo aberto. Nada demais para os dias de hoje. No entanto, até o desenvolvimento do título, na primeira metade dos anos 1980, era difícil encontrar um jogo que fosse assim. A maioria deles usava telas pretas e não tinha muitos detalhes gráficos. Koji Kondo, responsável pela trilha sonora, sabia que o game pedia um acompanhamento especial. "Pensei em algo que combinaria com uma caminhada relaxante. Então, cometi o erro de criar um tema descontraído", conta. Depois, ele percebeu que a música deveria contemplar não o ambiente, mas as características de Mario, que seria ágil, correria e pularia muito. Como resultado, surgiram os temas mais populares da história do videogame. Pode ser um motivo de alegria, mas, como diz o próprio diretor de som da Nintendo, é o fardo mais pesado que ele carrega. Pois, desde então, se sente pressionado a fazer trilhas sonoras que sejam tão boas ou parecidas com aquela que surgiu há 25 anos.

A confissão foi feita durante o Iwata Pergunta feito exclusivamente para abordar a produção do CD bônus vendido com o box de relançamento de *Super Mario All-Stars*. A compilação foi organizada por Kondo e teve a ajuda de Mahito Yokota e Ryo Nagamatsu, que, desde *Mario Kart Wii*, colaboram musicalmente com os games do encanador. Foram selecionados 10 temas para o disco. Cada um, geralmente a música principal, representa um jogo relevante da carreira de Mario.

Durante a entrevista, Kondo fez questão de enfatizar a influência da tecnológia nas trilhas criadas. *SMB*, por exemplo, não tem musica de abertura, pois não havia memória no cartucho para isso. O NES, para se ter uma ideia, só suportava três combinações diferentes de som. O SNES já aguentava oito. A grande evolução foi no Nintendo 64. "Agora, podíamos produzir sons com instrumentos reais, com qualidade quase digital", explica.

Em um momento de fã, Yokota deixou escapar que a preferida dele é a abertura de *Super Mario World*. "Lembro de quando era criança e tentava tocá-la no piano. Movia meus dedos para esquerda e para direita rapidamente e de uma maneira divertida", conta. Nagamatsu já gosta de uma mais recente, a *Delfino Plaza*, de *Super Mario Sunshine*. "Quando a ouvi, tinha começado a trabalhar com músicas de videogame em uma outra empresa. Liguei para os meus amigos e disse como ela era capaz de concentrar tudo: do universo geral do jogo até alguns detalhes de cenários", diz.

Delfino Plaza tem uma característica curiosa, pois ela tem um ritmo mais europeu. E um dos incômodos de Kondo é ser tachado com um compositor de trilhas com toques latinos. Para o diretor de som, a preocupação deve ser outra. "É difícil colocar em palavras, mas tento fazer algo que as pessoas ouçam e ouçam sem enjoar", diz.

Isso explica, talvez, porque Yokota teve tantas dificuldades para inovar em *Super Mario Galaxy*. O trabalho dele foi bem criticado por Kondo. Era a primeira vez que outra pessoa se encarregava de assinar a trilha sonora de um jogo da franquia principal de Mario.

Nagamatsu se surpreendeu quando soube que uma orquestra seria usada, mas o "pai musical" do encanador demorou em aceitar a ideia. Hoje, ele já pensa diferente e apoia as mudanças. "Estou ansioso para ver o que esses dois vão fazer de agora em diante", revela Kondo.





KONDO: "Faço músicas que as pessoas ouçam sempre"

CONDUIT 2

O JOGO DE TIRO EM PRIMEIRA PESSOA DEFINITIVO PARA O WII - ASSIM ESPERAMOS!

INFO

Plataforma: Wii
Produção: Sega
Desenvolvimento: High Voltage Software
Gênero: Tiro (FPS)
Lançamento: Fevereiro de 2011
Expectativa: Média

QUANDO O WII FORA ANUNCIADO, ainda sob o codinome Revolution, uma das grandes expectativas era jogar títulos de tiro em primeira pessoa com os novos tipos de controles introduzidos na época. "Imagine só apontar o controle para a TV como se fosse uma arma de verdade", era um argumento bastante comum nas rodas de discussão. E até mesmo nós da **NW** apostávamos que esse seria um gênero que ganharia muito com o console.

Mas não foi assim tão fácil. *Red Steel*, game de lançamento do Wii, pecou por falta de capricho e excesso de bugs. Alguns anos depois, *Metroid Prime 3: Corruption* tinha conseguido alcançar a marca de melhor jogo do gênero para o aparelho, mas alguma coisa ainda não estava funcionando como deveria.

E foi somente em 2009, com a aparição de *The Conduit*, que os jogadores conseguiram aproveitar uma experiência em primeira pessoa realmente completa, com um nível enorme de personalização e comandos mais precisos.

Mesmo com tanto esforço da produtora High Voltage Software, muitas coisas ainda ficaram devendo no título. E por isso que a continuação seria tão natural, ainda mais sabendo que agora a tecnologia mais precisa de sensores de movimentos do Wii Motion Plus estará presente, assim como o suporte para o Classic Controller e o Classic Controller Pro.



O que você pode esperar de *Conduit 2*? Tudo que já foi visto no primeiro, só que melhorado. O sistema de customização permitirá alertar todas as opções de controle e informações de tela, da forma como você achar mais conveniente.

O modo online terá suporte para até 12 pessoas. E, desta vez, a produtora soltará pacotes de atualizações obrigatórias, evitando que gamers trapaceiros acabem com a diversão. É uma decisão muito importante, já que nós sabemos que boa parte dos jogos de Wii sofre muito quando se trata desse tipo de modalidade interativa. Não se pode deixar que meia dúzia de maus perdedores comprometa a diversão de todos os demais. Ponto para a Sega, distribuidora do jogo, que brigou por essa questão.

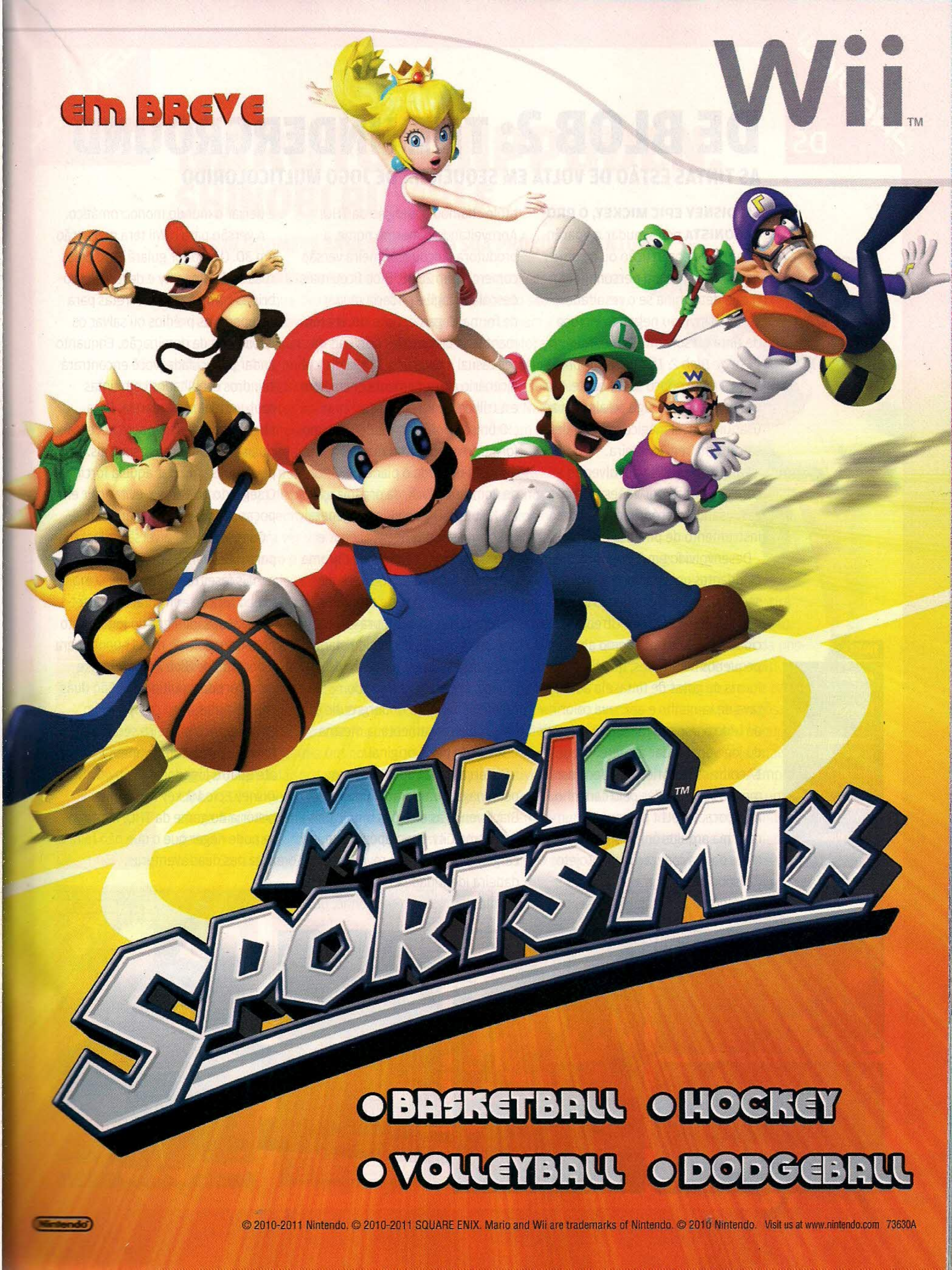
E as novidades continuam. Os combates contra os aliens acontecerão em vários locais do planeta. Até mesmo no misterioso continente perdido de Atlântida. Mais armas reforçarão o arsenal – todas com enorme inspiração no longa-metragem *Distrito 9* –, e a aventura poderá ser jogada cooperativamente com tela dividida.

O clima cinematográfico é uma das promessas da High Voltage Software. Em vez de surgir uma tela com explicações sobre o que virá pela frente, a empresa vai incluir mais diálogos e cenas não interativas. Isso promete tornar o ritmo mais adequado a um jogo de tiro. Sem falar que facilita muito a compreensão da história e o envolvimento com os personagens.

Temos certeza que *Conduit 2*, exclusivo para o Wii, assim como *The Conduit*, será a experiência final do gênero para o console da Nintendo, que com quatro anos de vida, tem o seu hardware explorado ao máximo nessa continuação. A dúvida é: será que isso vai ser o suficiente? NW



MODO online terá suporte para 12 jogadores


EM BREVE
Wii™
MARIO™ SPORTS MIX
• BASKETBALL • HOCKEY
• VOLLEYBALL • DODGEBALL
Nintendo
© 2010-2011 Nintendo. © 2010-2011 SQUARE ENIX. Mario and Wii are trademarks of Nintendo. © 2010 Nintendo. Visit us at www.nintendo.com 73630A

DS

DE BLOB 2: THE UNDERGROUND

AS TINTAS ESTÃO DE VOLTA EM SEQUÊNCIA DE JOGO MULTICOLORIDO

EM DISNEY EPIC MICKEY, O PROTAGONISTA pode mudar a aparência de uma construção ou o comportamento de um personagem. O que determina se o resultado será positivo ou negativo é o uso de tinta ou solvente.

Em *de Blob 2: The Underground*, a ideia é um pouco semelhante. Em vez de recuperar algo ou alguém ao usar um pincel mágico, o herói deve salvar uma região inteira.

Para isso, precisa devolver as cores raptadas por vilões ranzinzas, usando o próprio corpo como instrumento de pintura.

Desenvolvido em 2005 por nove estudantes universitários holandeses de game design, Blob era uma bolinha que rolava por Utrecht, uma cidade daquele país. Como absorvia pequenos habitantes, que tinham a forma de gotas de tinta, ela aumentava de tamanho e acabava colorindo tudo o que era tocado. O objetivo do jogo era mudar a aparência de 17 edifícios históricos e colecionar moedas espalhadas pelo caminho. Na época, Utrecht passava por uma reforma arquitetônica, servindo de mote para a realização do projeto.

Disponibilizado gratuitamente na internet por seus criadores, o título chamou a atenção da THQ. Aproveitando o mesmo nome, a produtora lançou a primeira versão comercial em 2008. Blob ficou mais descolado, ágil e poderia mudar de forma. O game, contudo, tentou manter as pretensões originais de ser casual e divertido. Prova disso é o cenário extremamente chamativo e a trilha sonora animada.

O único ponto que mudou mesmo foi a trama, que ficou mais complexa. Ela aborda o plano maléfico de Comrade Black, da organização I.N.K.T., e de Dr. Von Blot. O general e o cientista pretendem alienar e escravizar os habitantes de Chroma City. Para isso, eles sequestram as cores dos moradores e dos edifícios da cidade. Blob, que mora isolado em uma floresta, escapa do ataque. E aí, sobra para ele a missão de recuperar o mundo colorido. *Em de Blob 2: The Underground* é contada, praticamente, a mesma história do título original.

Disfarçado de Papa Blanc, um personagem camarada, Comrade Black vence as eleições municipais de Prisma City. Logo após assumir o cargo de prefeito, ele revela a verdadeira identidade e põe em prática, mais uma vez, o seu sonho, que é deixar o mundo monocromático.

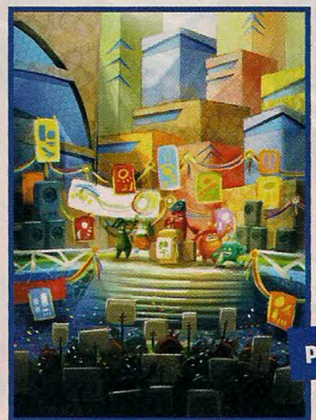
A versão para o Wii terá mais ação em 3D. O jogador guiará Blob pelas ruas de Prisma City e deverá descobrir as combinações corretas para recuperar os prédios ou salvar os habitantes da dominação. Enquanto andar pela cidade, você encontrará cilindros espalhados com tintas azul, vermelha e amarela. Para alcançar os edifícios, será necessário usar movimentos especiais. E há power-ups para dar aquela forcinha. O segredo do game é evitar cair em poças e lagos de tinta nanquim.

Quem comprar a versão adaptada para o DS, verá menos ação em 3D e mais fases de plataforma. O monstrinho terá de enfrentar o quartel-general dos inimigos do jogo. Tanto para o console de mesa quanto para o portátil, *de Blob 2* terá suporte para partidas multiplayer. São duas modalidades: jogo co-operativo, em que o seu parceiro será o robô Pink, ou em modo competitivo para até quatro jogadores. É óbvio que *Disney Epic Mickey* não copiou a história do game da THQ. Mas não se pode negar que o que não falta é tinta nas duas aventuras. NW

INFO

Plataforma: Nintendo DS
Produção: THQ
Desenvolvimento: Halfbrick Studios
Gênero: Plataforma, Quebra-cabeça
Lançamento: 22 de fevereiro
Expectativa: Média







PINTE Prisma City e salve a cidade



DS

NARUTO SHIPPUDEN: SHINOBI RUMBLE

O NINJA PROMETE ARREBENTAR EM SUA PRÓXIMA AVENTURA

MUITOS LEITORES DA NW SÃO DA ÉPOCA em que *Dragon Ball* era o desenho mais comentado, falado e respeitado. Isso aconteceu na década de 1990, onde as séries *Z* e *GT* fizeram um estrondoso sucesso em todos os cantos do mundo. E era muito bom mesmo, diz aí? Só que as coisas mudaram, e quem reinou absoluto nos anos 2000 foi Naruto, o ninja de cabelo amarelo.

É só ir a um evento de anime ou quadrinhos para ver vários fãs fantasiados como o protagonista ou um dos demais integrantes da série, que também são extremamente populares. E qual o segredo do sucesso? Talvez o carisma dos personagens aliado à ação constante. Essa mistura dá um bom jogo. E assim como *Dragon Ball*, existe uma enxurrada de jogos de Naruto. Todo ano a série ganha um novo episódio, sem falar nos spin-offs.

E em 2011, logo no começo do ano, a Atlus promete lançar o jogo definitivo para os consoles portáteis. Será mesmo? Os principais fatores com os quais a produtora está trabalhando são exatamente aqueles que tornam a série tão famosa. A produtora montou um game com a presença de 16 dos mais famosos personagens conhecidos, entre eles Naruto e Sasuke – que não poderiam ficar de fora de jeito nenhum!

Cada lutador terá sua própria história contada no modo principal, enquanto passa pelos estágios. Ah, se você ainda não deduziu: *Shinobi Rumble* é um game de luta, já que a ação é o principal atrativo. Em cenários em duas dimensões, os jogadores irão batalhar de forma muito parecida com o que acontece em *Smash Bros.* É até possível dizer que o título é uma mistura entre a franquia de luta da Nintendo e a versão, também para DS, de *Guilty Gear*.

O grande atrativo são os poderes especiais, que têm efeitos muito dinâmicos e fazem um verdadeiro estardalhaço na tela, com imagens pulando, bolas de energia voando e gritos. A produtora garantiu que existirá equilíbrio e diversão nas lutas, além da possibilidade de multiplayer local para partidas entre amigos.

Mesmo não sendo muito diferente do que os demais jogos da série oferecem, nos empolgamos com a chance de jogar um bom game de Naruto para o Nintendo DS, após algumas aparições um tanto quanto fracas ou discretas. (NW)

INFO

Plataforma: Nintendo DS
Produção: Tomy Corporation
Desenvolvimento: Atlus
Gênero: Luta
Lançamento: 08 de fevereiro
Expectativa: Média







NARUTO mostra sua força em game de luta

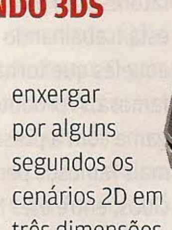
PREVIEW

3DS

PAPER MARIO 3DS



UMA CONTINUAÇÃO QUE VAI CAIR COMO UMA LUVA NO NINTENDO 3DS



LEMBRA DE SUPER MARIO RPG: *Legend of the Seven Stars*, lançado para o SNES em 1996? Faz um bom tempo desde que a então Square (atualmente Square-Enix) reinventou o universo de Mario, usando os elementos de um game de plataforma para criar um dos RPGs mais geniais da história.

Apesar de nunca ter ganhado uma continuação direta, *Super Mario RPG* é uma espécie de predecessor espiritual da série *Paper Mario*, que surgiu em 2000 para o Nintendo 64 no Japão e chegou em terras americanas no ano seguinte. Seguindo os passos de sua inspiração, o título oferecia diversos tipos de desafios de uma forma muito diferente dos demais jogos do bigodudo.

A fórmula deu muito certo, e *Paper Mario* ganhou uma continuação no GameCube (*Paper Mario: The Thousand-Year Door*) e outra no Wii (*Super Paper Mario*), no qual houve uma modificação realmente interessante: a possibilidade de enxergar por alguns segundos os cenários 2D em três dimensões.

Da mesma forma como a franquia evoluiu na versão de Wii, o mesmo promete acontecer quando *Paper Mario 3DS* for lançado para o novo portátil da Big N. Deverá trazer todas as características marcantes da série e adicionar o fator profundidade, o que tornará a experiência ainda mais diferenciada.

Por que *Paper Mario 3DS* é uma das nossas apostas favoritas para o portátil? Porque o estilo visual, todo adotado de perspectivas e cenários que parecem ser feitos de papel, inclusive o próprio Mario, tem tudo para ficar perfeito com os efeitos em 3D. Imagine só quando a visão mudar de perspectiva e o cenário saltar para fora da tela! É um jogo perfeito para adotar a nova tecnologia de forma natural e eficiente. O poder gráfico do Nintendo 3DS vai permitir ambientações tão bonitas quantos as vistas na versão de Wii, além de ser uma grande pedida para os gamers mais hardcores que querem desafios. Curiosamente, o título também será um atrativo para jogadores casuais, já que tudo na série é extremamente intuitivo e divertido. Com visuais tão convidativos, será difícil não conquistar os donos do portátil.

Se pudéssemos apostar em uma franquia que ficasse perfeita no 3DS, seria *Paper Mario*. E ficamos infinitamente felizes de saber que a Nintendo concorda e já está preparando esse jogaço. Agora, o jeito é esperar mais novidades sobre o título e saber se ele será lançado junto com o novo portátil, em março de 2011, ou se teremos que esperar mais alguns meses. NW

INFO

Plataforma: Nintendo 3DS
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Intelligent Systems
Gênero: RPG
Lançamento: 2011
Expectativa: Alta





CENÁRIOS com profundidade contrastam com Mario

Disney
EPIC MICKEY

Wii

Conheça a opção
COMPRE
VENDA
TROQUE
uma exclusividade
Rocklaser

www.rocklaser.com.br
Televendas: (11) 2954-4332
SAC: (11) 2954-3700


twitter.com/rocklaser_games



Loja Sede: Av. Guilherme Cotching, 1808 - Vila Maria - São Paulo - SP
Loja Filial I: Shopping Internacional de Guarulhos - Loja C14 (1° Piso) - Guarulhos - SP

NINTENDO WORLD STORE

Nosso repórter visita a única loja da Big N no mundo

> Felipe Carettoni

Localizada no Rockefeller Center, famoso centro comercial de Nova York, a loja da Nintendo impressiona. Seguindo a arquitetura dos prédios imponentes da cidade, as vitrines de dois andares da Nintendo World Store exibem réplicas gigantes dos portáteis da empresa. Também são decoradas de acordo com os grandes lançamentos do período. Na ocasião, imagens do sucesso *Super Mario Galaxy 2* e dos jogos *Metroid: Other M* e *Dragon Quest IX*. E também de outros produtos, como o Wii preto. A pesada porta de metal dourado e de vidro, característica comum daquela região, serve de entrada para o piso térreo da loja. Uma vez que se entra no local, é difícil sair de lá.



O hall de acesso, que possui elevador e escada para o segundo piso, também tem alguns objetos com formatos dos personagens da turma do Mario e televisões com propagandas dos jogos da Big N. Músicas clássicas de *Super Mario Bros.*, *Metroid* e *Donkey Kong* ecoam por todo o ambiente, misturando-se com as vozes das pessoas. Passando pela entrada, é possível ver o grande salão de demonstração de games.

Uma bancada comprida, encostada próxima à vitrine, dá espaço para os visitantes testarem todos os portáteis atuais – desde o Nintendo DS Lite até o modelo DSi XL. No centro do salão, crianças se sentam ao redor de uma mesa redonda para brincar com os aparelhos, enquanto seus pais observam com muita curiosidade a alegria de seus filhos. Apesar de alguns televisores servirem de degustação para títulos de Wii, o piso térreo é reservado exclusivamente para os portáteis, com centenas de jogos e acessórios à venda.

Mais ao fundo, e próxima aos caixas, fica a área conhecida como Pokémon Center. É um pequeno ambiente com diversos produtos dos monstros de bolso, incluindo os tradicionais cards, miniaturas, camisetas e bonecos de pelúcia. O mais interessante, no entanto, é que os jogadores das versões da quarta geração de Pokémon podem trazer seus Nintendo DS para a loja e receber criaturas, como Mew e outras raridades, via internet sem fio.

Se o primeiro andar é repleto de atrações que fariam qualquer fã da Big N vibrar de emoção, o segundo é ainda melhor. Ao chegar no topo da escada, o visitante é surpreendido por um pequeno museu com raridades que, infelizmente, não estão à venda. Entre elas estão: um pacote completo de cartas Hanafuda de 1889, o primeiro produto comercializado pela empresa japonesa; um Game Boy Advance SP, uma versão especial de *Zelda* com a assinatura de Shigeru Miyamoto; vários produtos que podem ser obtidos exclusivamente pelos membros do Club Nintendo; um Game Boy clássico, um "tijolão", danificado durante a Guerra do Golfo, mas que ainda funciona; uma coleção com mais de 15 aparelhos Nintendo DS e o primeiro modelo do Nintendo Family Computer, o Famicom.

No fundo do andar, após passar por essa coleção impressionante, é possível comprar produtos que não existem aqui no Brasil, como o jogo de tabuleiro Monopoly (Banco Imobiliário) da turma do Mario, o Jenga (um quebra-cabeça em forma de torre) com o tema *Donkey Kong*, diversas canecas e um monte de outras bugigangas. Mas o que mais chama a atenção é uma pequena caixa de vidro com quatro bonecos raríssimos: um Link com túnica azul e outro com túnica vermelha, uma Sheik e uma Zero Suit Samus. Cada um por US$ 110. E há uma Samus, com a linda Phazon Suit, por US$ 200.

Do lado direito, para quem sobe a escada, há a área de roupas e pelúcias. É possível encontrar todos os tipos de camisetas e de todos os tamanhos, com destaque para os bonitos agasalhos de US$ 50. Há também fantasias de Mario, Luigi e Peach, várias pelúcias dos famosos personagens da Nintendo e alguns kits de toalhas de *Mario Kart*.

A área à esquerda é preenchida por 12 televisões para a demonstração de títulos de Wii. O curioso é que cada aparelho contém um menu personalizado com mais de dez games. Basta clicar no botão Home do Wii Remote, acessar o menu especial e escolher qualquer jogo, sem a necessidade de tocar no console ou colocar um disco.

Curioso com a novidade, saí de *Super Mario Galaxy 2* e selecionei *Fire Emblem: Radiant Dawn*. Foi aí que percebi que ambos não eram demos, mas sim versões completas. Um pouco mais à esquerda, ainda há uma sala separada para demonstrações de grandes lançamentos. É claro que o título da vez era *Metroid: Other M* e, juntamente com as três televisões, todo o ambiente estava decorado com imagens do jogo.

Ao conversar com alguns dos simpáticos vendedores da loja, descobri que os brasileiros estão entre os maiores consumidores da Nintendo World Store. Quando fui explicar a razão pela qual compramos tanto em um lugar daqueles, o vendedor me interrompeu. Alegou, dizendo que já sabia a resposta. E sabia mesmo. Contou que isso ocorre por causa das altas taxas brasileiras, que elevam o preço dos produtos. Dei risada e fui ao caixa pagar pelas sacolas cheias de games e camisetas que estava levando.

Como sou fã da Nintendo desde pequeno, minha primeira reação ao entrar na loja foi de perplexidade. Nunca havia visto tantos produtos da empresa japonesa em um só lugar. Por um momento, fiquei apenas admirando as vitrines, sem conversar com qualquer pessoa. Devo ter perambulado por lá até quando tudo estava olhado, tocado e jogado. Como fiquei uma semana em um hotel muito próximo ao Rockefeller Center, visitei a Nintendo World Store mais de cinco vezes. E acreditem: foi pouco! NW

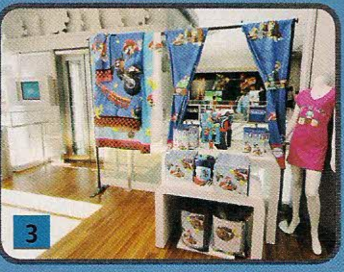


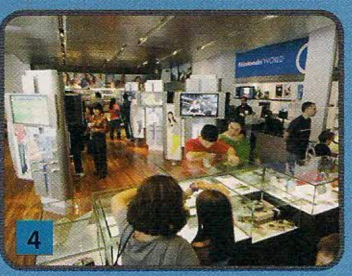
PORTÁTEIS gigantes impressionam turistas

POR DENTRO DA LOJA DOS SONHOS







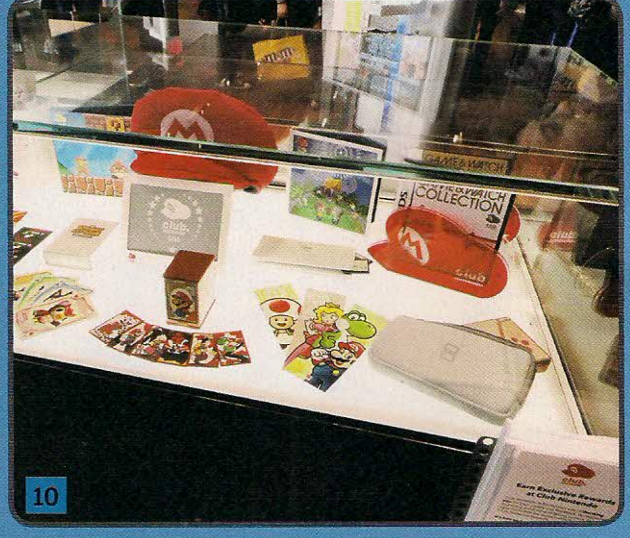














1. Crianças testam games de Nintendo DS.

2. Seção de roupas com estampas da turma do Mario.

3. Toalhas e outros itens de cama e banho da franquia *Mario Kart*.

4. Visão geral do museu da Nintendo World Store.

5. Muitas, mas muitas camisetas com mascotes da Big N.

6. Edição dourada do Game Boy Advance SP com autógrafo de Shigeru Miyamoto.

7. Estátuas raras de personagens de *Zelda*. Repare nos bonecos de Link com vestimentas de cores diferentes .

8. Game Boy que resistiu a um bombardeio durante a Guerra do Golfo (1990-1991).

9. Famicom, o primeiro console de mesa da Nintendo, lançado no Japão em 1983.

10. Brindes distribuídos aos sócios do programa de fidelidade Club Nintendo.

11. Seção especial da loja para os fãs de Pokémon: de cards a pelúcias.

Wii™

Carro

Submarino

Spin Boarder

Tankbot

Off-Roader

Saucer



NOVAS HABILIDADES
E TRANSFORMAÇÕES

© 2010 Nintendo / Good-Feel. © 2010 HAL Laboratory, Inc. / Nintendo. TM, ® e o logo Wii são marcas registradas da Nintendo.
© 2010 Nintendo.
Visite www.nintendo.com

SONIC VS. SONIC

Colocamos lado a lado os novos games do ouriço. Faça sua aposta

> Bruno Lazzarini

Depois de anos desenvolvendo apenas games ruins, bem diferentes do passado glorioso dos anos 1990, a Sonic Team arrisca mais uma vez com dois títulos: *Sonic The Hedgehog 4: Part 1* (WiiWare) e *Sonic Colors* (Wii e DS). O primeiro é um remake – eles estão na moda –, da aventura original da mascote da Sega. Exclusivamente para consoles da Nintendo, o segundo explora cenários em 3D e se inspira em aventuras como Super Mario Galaxy. Descubra agora qual dois dos games faz jus ao Sonic.



SONIC COLORS

O melhor game do ouriço deste século!

Se nem uma volta às origens deu certo, porque um novo game seria bom? Mas aí fomos surpreendidos novamente e não é que *Sonic Colors* é realmente interessante?

Dá para perceber que a Sonic Team e a Dimps realmente se esforçaram para dar uma reinventada na mascote da Sega. O personagem não tenta mais ser aquele menino "radical de jardim de infância" e reassume de novo um perfil mais bontinho. E não há nada de errado nisso, muito pelo contrário: os diálogos são bobinhos, sim, mas não são constrangedores. A aventura começa quando Dr. Eggman jura de pés juntos que ficou bonzinho e convida todo mundo, inclusive Sonic e Tails, para seu parque de diversões construído em um planeta estranho. É claro que havia um temível plano diabólico por trás disso. Nesse corpo celeste vivem as criaturas chamadas Wisps, que possuem poderes misteriosos. É óbvio que o gênio do mal adoraria utilizá-las para destruir nossos heróis. Acontece que Sonic salva uma dessas criaturinhas e percebe que elas são capazes de lhe dar novos poderes! Ao todos são seis dons (power-ups) diferentes, que podem transformar nosso herói em raios lasers e até em uma espécie de furadeira para criar passagens por ambientes. O bacana é que todas as fases foram criadas para que diversos tipos de Wisps sejam usados, mas eles só são liberados aos poucos. Ou seja, revisitar cada uma dessas fases após adquirir novos poderes é extremamente gratificante e nos faz ter uma experiência completamente diferente da anterior.

Claro que tudo isso não funcionaria se controlar o Sonic fosse um suplício, como é na série Adventure ou mesmo em sua última aventura 2D para WiiWare, mas a verdade é que *Sonic Colors* acertou em cheio também na física, trazendo controles com boa resposta. Na versão para Wii é necessário balançar o controle para usar os poderes, o que é bem chato, pois não é basta dar apenas uma balançadinha de leve, mas sim um belo de um tranco. Ainda bem que é possível deixar a jogatina muito mais precisa e divertida utilizando tanto o Classic Controller quanto o joystick do GameCube.

Os gráficos são um show à parte, e todas as fases são incrivelmente detalhadas e coloridas. O parque de diversões de Eggman é realmente um lugar dos sonhos! É tudo tão





Plataforma: Wii
Produção: Sega
Desenvolvimento: Sonic Team
Gênero: Plataforma
Jogadores: 1-2

Gráfico: 9.0
Som: 8.0
Jogabilidade: 8.0
Diversão: 8.0
Replay: 8.0
Nota Final: **8.0**



inspirado que o universo de *SC* chega a ser comparável ao de *Super Mario Galaxy*. Uma pena que sejam muitas fases por mundo, o que acaba deixando um tanto quanto repetitiva a ambientação, porém, nada muito alarmante. Pelo menos os estágios são bem mais curtos que o de costume.

Com músicas divertidas e descompromissadas, a trilha sonora também é bacana. Nada daquele rock desnecessário e até brega que apareceu nos últimos títulos da franquia.

IGUAL, SÓ QUE DIFERENTE

Apesar de compartilharem de um mesmo universo, trilha sonora e até fases, é óbvio que as versões de Nintendo DS e Wii são bem diferentes entre si. Enquanto no Wii a aventura lembra a parte boa de *Sonic Unleashed*, com diversas mudanças de câmera e gráficos de tirar o fôlego, no DS o game é mais parecido com os jogos antigos do ouriço. O level design é extremamente competente em ambos, mesmo que de maneiras diferentes.

Portanto, recomendo que joguem as duas versões, pois terão experiências distintas e igualmente recompensadoras. Como nem sempre dá para acertar em tudo, *Sonic Colors* começa a falhar mais para o final do jogo: as fases começam ficar extremamente difíceis, mais por falha de design do que por dificuldade. Comparando com *Donkey Kong Country Returns*, que estimula o gamer a jogar novamente um estágio até conseguir superá-lo, *Colors* chateia por não ter checkpoints. Isso, no entanto, não tira o brilho do game, que traz de volta Sonic aos holofotes em um game criativo, inspirado, divertido e competente, como há anos não víamos. E assim, o ciclo de jogos medíocres se encerra.



SONIC COLORS: universo da aventura é comparável ao de Super Mario Galaxy



Plataforma: Nintendo DS
Produção: Sega
Desenvolvimento: Dimps
Gênero: Plataforma
Jogadores: 1

Gráfico: 8.0
Som: 8.0
Jogabilidade: 9.0
Diversão: 9.0
Replay: 8.0
Nota Final:
8.5

SONIC THE HEDGEHOG 4: EPISODE 1

Se prepare para mais uma decepção

A trajetória do ouriço mais famoso do mundo é até trágica: depois conseguir ofuscar o Mario nos Estados Unidos, seus últimos games foram catastróficos. A coisa ficou tão feia que a Sega veio a público pedir desculpas pelos últimos títulos lançados e anunciou que até vai tirar alguns de circulação para não queimar ainda mais o filme do herói.



Frustrada após tentar inovar de diferentes formas (vamos tentar não lembrar do Sonic Lobisomem?), a Sonic Team resolveu aproveitar o revival dos jogos 2D e fazer a tão esperada sequência de *Sonic 3 & Knuckles*. E foi pensando nos jogadores de 20 anos atrás que Sonic The Hedgehog 4 foi desenvolvido. O resultado disso?

Um jogo extremamente conservador e pouco inspirado. Todas as fases se parecem com alguma já existente, com temas recorrentes na série.

O level design é até que competente e vai agradar tanto quem gosta de explorar quanto quem curte chegar ao final o mais rápido possível. Se você é do segundo tipo, vai gostar do modo Time Attack, onde é possível registrar seus recordes. As fases bônus são bem parecidas com a do primeiro game, mas em vez de controlar o protagonista, movemos a tela.

A trilha sonora também lembra a dos jogos antigos, mas parecem verdadeiras cópias. Nem de longe chegam perto das composições de sucesso da banda Dreams Come True. O que mais me deixou espantado em *Episode 1* foi o que conseguiram fazer com a física. É claro que não é necessário que se use o sistema Havok (o mesmo de *Super Smash Bros. Brawl*) em um game de plataforma 2D, mas francamente? O que foi feito aqui é uma verdadeira piada de mal gosto. Só para exemplificar uma das barbaridades cometidas, se você soltar o direcional no meio de um pulo, Sonic interrompe a trajetória parabólica e cai direto no chão, sem continuar se movendo para frente. É como se tivessem colocado uma bigorna em seus pés. Isso é simplesmente ridículo, principalmente porque jogos como *Donkey Kong* (sim, o de 1981) e até mesmo a primeira aventura do ouriço possuem algo mais próximo da realidade, com conceitos como inércia e momentos verossímeis.

É óbvio que isso atrapalha muito a jogabilidade, frustando algumas partes nas quais é preciso executar pulos precisos. Os "Homming Attacks", que são aqueles golpes direcionados presentes nas aventuras 3D, ajudam um pouco a resolver essa questão, tornam o jogo fácil demais. Em *Sonic The Hedgehog 4*, a Sega bem que tentou trazer de volta toda glória de sua mascote.



SONIC 4 falha na jogabilidade

É verdade que ela se saiu melhor que nos últimos desastres da franquia, mas não foi dessa vez que conseguimos um verdadeiro sucessor — pelo menos em termos de qualidade. Na verdade, o novo *Sonic* parece mais uma cópia barata de seus antecessores do que uma verdadeira sequência. É uma pena. (NW)



Plataforma: Wii
Produção: SEGA
Desenvolvimento: Sonic Team
Gênero: Plataforma
Jogadores: 1

Gráfico: 8.0
Som: 7.0
Jogabilidade: 6.0
Diversão: 6.0
Replay: 7.0
Nota Final:

6.5



Disney EPIC MICKEY

Disponível para Wii™
30 de Novembro de 2010



©Disney. Wii e Nintendo DS são marcas registradas de Nintendo.
Data de lançamento, plataformas e disponibilidade mostradas aqui correspondem a produtos em desenvolvimento e podem estar sujeitas a alterações.







A MAGIA DE GOLDEN SUN: DARK DAWN

Uma boa dose de desafio, exploração e muito blá-blá-blá

> Renato Siqueira

Trinta anos se passaram desde que os guerreiros de Vale libertaram o poder da alquimia. A fonte de vitalidade do planeta é uma força incrível que, por precaução, estava confinada. Em mãos erradas, causaria ambição e ameaçaria a paz.

Como o mundo estava em ruínas, os valentes heróis não tiveram outra saída a não ser usar a notável magia.

Para isso, tiveram de ativar as quatro torres elementais (água, terra, fogo e ar), criando o evento conhecido como o Golden Sun. Mas o que aconteceu, no entanto, foi algo inesperado. O Golden Sun fez transformações no planeta fragilizado, fazendo com que novos arquipélagos aparecessem e outros fossem completamente destruídos. Apesar de os moradores de Weyward terem a alquimia novamente, o preço que se pagou por isso foi muito alto. Depois de tanto tempo, Isaac, Garet e Ivan vivem próximos ao que sobrou do monte Aleph, na irreconhecível cidade de Vale. É lá que eles treinam Matthew, Tyrell e Karis, seus respectivos filhos, nos poderes da Psyenergy. Mesmo com a desconfiança dos sobreviventes por causa da tragédia, o grupo tem esperança de que possa ser útil novamente.

Eis que misteriosos Psyvortexes aparecem sobre o planeta. São redemoinhos estranhos, um tipo de distorção do tempo e espaço, que sugam Psyenergy do mundo e daqueles que usam alquimia. Acreditava-se que eram um efeito pós-Golden Sun, mas isso não parecia ser verdade. Com receio de que tais vórtex colocassem o planeta em perigo maior, os filhos dos grandiosos guerreiros de Vale entraram em ação.



TRADIÇÃO REMODELADA PARA O NINTENDO DS

Golden Sun: Dark Dawn tem as mesmas características que fizeram de Golden Sun (2001) e Golden Sun: The Lost Ages (2003) um sucesso no Game Boy Advance: jogabilidade tradicional e muita exploração

Ao retornar a Weyward, descobrimos logo de cara em *Dark Dawn* que teremos que guiar pela aventura os filhos dos valentes heróis do game anterior. Os três possuem as mesmas características de seus "velhos". É possível mover os personagens e ativar itens com a Stylus ou usando a combinação direcional + botões. A única ressalva é que, mesmo usando o direcional, você ainda terá que pegar a caneta quando for liberar a Psyenergy. Só assim você define o alcance da magia. Por isso, não é tão útil controlar o game desta maneira e você vai se flagrar selecionando itens com o polegar direito. O sistema de batalhas continua o mesmo: o jogador seleciona a ação e observa o resultado. A exceção fica a cargo da adição de alguns novos Djinni (como Flower e Bark) e das invocações. Para derrotar monstros cada vez mais poderosos e que aparecem aleatoriamente em Weyard, os jovens guerreiros não precisam apenas de armas, mas de Djinni também. Tratam-se de criaturas elementais que podem ser combinados para criar potentes ataques mágicos baseados nos quatro elementos. Esses seres estão escondidos pelos cantos do planeta. Portanto, ao explorar determinadas regiões fique esperto quanto à presença deles. Os Djinni estarão escondidos em



MATTHEW herda do pai a missão de salvar Weyward

algum lugar quase inatingível, outros poderão atacá-lo de surpresa ou fugir. Capturar as criaturas exige uma boa dose de exploração e talvez seja uma das coisas mais divertidas de se fazer em *Golden Sun*. A existência delas em locais de difícil acesso faz com que o jogador tenha que criar maneiras para chegar até lá, e isso nos força a voltar mais de uma vez a cenários já visitados.

MUITA CONVERSA FIADA

Uma das maiores críticas feitas em relação à série é mesmo o excesso de diálogos longos e excessivamente chatos. Não confunda diálogo chato com história ruim. A trama é boa, a jogabilidade idem, mas quando rola uma conversa entre os personagens é difícil não se irritar. As falas não são dinâmicas e existe um excesso de blá-blá-blá que atormenta.

Você começa o game lendo tudo o que aparece. Depois, quando percebe que uma determinada conversa não tem nada a ver com a história, pressiona algum botão para o texto ser exibido com mais velocidade. E aí não dá para fazer nada! Assim, intercalam-se enormes momentos de conversa fiada sem propósito com nacos de história. O tutorial no começo do jogo é o maior exemplo disso. Você lê tudo e perde mais de uma hora fazen-


USE os Djinni para criar potentes ataques mágicos

do algo que não duraria nem 20 minutos. Rola mesmo aquela sensação de que se pudesse cancelar as conversas, o game terminaria muito mais rápido. Para completar os diálogos intermináveis, uma quantidade de termos usados nos games anteriores aparecem grifados bem no meio dos diálogos. Ao serem selecionadas, as palavras abrem um glossário explicando o significado. Esta é uma maneira de você não ter que jogar os games anteriores ou ter que assistir mil horas de tutorial para saber o que aconteceu nas três décadas que se passaram entre o primeiro game e este.

Golden Sun: Dark Dawn guarda na manga uma boa dose de desafio e exploração, mantendo o estilo tradicional que fez sucesso no Game Boy Advance e focando tudo isso nos fãs do bom e velho RPG japonês. O jogo entra facinho na lista de bons títulos do gênero que saíram em 2010 para o Nintendo DS. Contudo, está longe de ser um game inovador. NW


KARIS, representa o ar

Guia Golden Sun

O que é Weyard?
É um planeta achatado, com o formato de um disco, e composto por quatro elementos: terra, vento, fogo e água. Diferente de outros planetas redondos, se você chegar ao fim de Weyard, poderá cair em um abismo sem fim.

Personagens:

Matthew
Jovem promissor, é representante da energia da Terra, assim como seu pai, o Isaac. E assim como seu velho, Matthew é um garoto de poucas palavras e fortes convicções.

Karis
Adepta dos poderes do vento, conhece Matthew e Tyrell há muito tempo, e sempre os visita nas cabanas de Goma Plateau. Ela herdou de Ivan, seu pai, o indomável espírito e grande poder de observação.

Tyrell
Representa os poderes do fogo, seguindo os passos de Garet, seu pai. Ele tem a reputação de ser muito encrenqueiro e de fazer aquilo que bem quiser. Talvez esta aventura coloque um pouco de juízo na cabeça dele.

Kraden
O velho professor é uma das maiores autoridades em alquimia, Psyenergy e culturas antigas. Viajou com os guerreiros de Vale há 30 anos e agora conduz suas pesquisas com dois aprendizes.

Rief
Esse adepto da água viajou o mundo inteiro com seu professor, Kraden, estudando alquimia e outros elementos do mundo antigo. Rief é o filho de Mia, jovem que também viajou com os guerreiros de Vale.

Blados
Comandante de um misterioso grupo de soldados, está sempre se referindo a Matthew com frases como: "Você se parece muito com seu pai". Aparentemente, o vilão mascarado é um adversário do passado que retornou para atazanar a vida dos novos guerreiros e colocar Weyard em perigo mais uma vez.

TYRELL, o guerreiro do fogo



Plataforma: Nintendo DS
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Camelot
Gênero: RPG
Jogadores: 1

Gráfico: 8.5
Som: 7.0
Jogabilidade: 8.0
Diversão: 8.0
Replay: 6.0
Nota Final:

8.0

DISPONÍVEL JÁ!



WWW.METROID.COM

DOLBY PRO LOGIC II

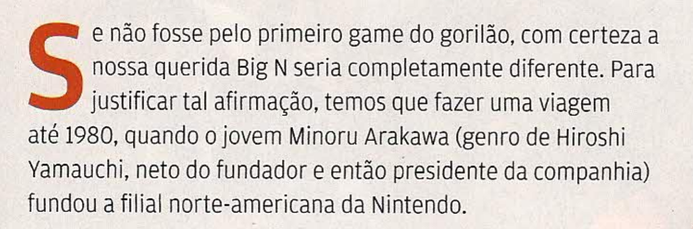
© 2010 Nintendo. Co-desenvolvido pela TECMO / Team NINJA. Metroid e Wii são marcas registradas da Nintendo. Dolby, Pro Logic e o símbolo do double-D são marcas registradas da Dolby Laboratories. Visite www.nintendo.com

Wii™
Nintendo®

O MAIS ESPERTO DOS

Conheça a trajetória de Donkey Kong e saiba porque ele é tão importante para o sucesso da Nintendo

> Bruno Lazzarini e Cranky Kong



Se não fosse pelo primeiro game do gorilão, com certeza a nossa querida Big N seria completamente diferente. Para justificar tal afirmação, temos que fazer uma viagem até 1980, quando o jovem Minoru Arakawa (genro de Hiroshi Yamauchi, neto do fundador e então presidente da companhia) fundou a filial norte-americana da Nintendo.

ESTE MACACÃO salvou a Nintendo norte-americana da falência

MACACOS

O nome Donkey Kong surge de dois conceitos. Kong vem de King Kong, o gorila mais famoso do cinema e que também sequestra uma garota. O segundo é o significado da palavra Donkey. Em inglês, ela que dizer burro. A ideia era brincar com o comportamento desordeiro do animal. Com o tempo, DK foi humanizado e passou de vilão a herói!



PRIMEIRA cut scene da história dos videogames

TUDO TEM UM COMEÇO

Nessa época, um game chamado *Radar Scope* estava fazendo a cabeça dos jovens japoneses, e, ciente disto, Arakawa fez uma grande encomenda para que o fliperama fosse o primeiro sucesso da Big N na terra do tio Sam. O problema é que os arcades demoraram tanto para cruzar o oceano que, quando *Radar Scope* chegou ao ocidente, todo furor em torno do jogo acabara. Desesperado e prevendo uma inevitável falência da Nintendo of America, Arakawa ligou para Yamauchi e pediu para que o presidente desse um jeito de enviar um novo game para aproveitar o hardware encalhado. Ousado, o chefão pediu para que um jovem designer, chamado Shigeru Miyamoto, cuidasse da situação. Depois de estudar muito o material que tinha em mãos, o novato viu que nada daquilo poderia ser aproveitado e resolveu criar algo do zero.

CORRER E PULAR, É SÓ COMEÇAR

A estrela do primeiro jogo de Miyamoto era o marinheiro Popeye! Entretanto, a Nintendo não conseguiu os direitos para utilizar o marinheiro, Brutus e Olívia Palito. Então, tiveram de ser substituídos por Jumpman (Mario), Donkey Kong e Lady (que mais tarde foi chamada de Pauline). O que diferenciava *DK* de seus contemporâneos era a inédita inclusão de uma narrativa. Sim, porque nenhum game possuía de fato um roteiro, com personagens definidos e cenas que realmente mostrassem ao jogador qual era o sentido da aventura. Se hoje em dia você vê CGs incríveis em *Metroid: Other M* é porque, em 1981, um macaco raptou uma garota para se vingar do carpinteiro que o maltratava (sacanagem, hein Mario?).

E você acha que isso é pouco? Então imagina que, além de inventar as cutscenes, foi o primeiro game a trazer diretamente dos contos de fada a história mais tradicional de todos os tempos: a das damas em perigo!

Quantas vezes você não salvou princesas, donzelas ou simplesmente namoradas virtuais? Um montão! Isso sem contar que também foi o primeiro jogo em que toda a jogabilidade era baseada em andar, pular, desviar.

É assim em todos os títulos de plataforma até hoje. E se você somar isso ao fato desse game ter salvado a Nintendo of America da falência e de ter originado o Mario, não há como negar que se trata de um dos jogos mais importantes da história dos videogames.

DONKEY KONG (1981)

Como todo bom jogo antigo, a jogabilidade de *DK* era simples mas divertida. O objetivo era chegar até o topo da fase, subindo escadas e desviando de barris que o macacão jogava. Enquanto cada uma dessas ações, separadamente, eram tarefas simples, ter que realizar as duas tarefas ao mesmo tempo era o que tornava o game difícil. Na época, foi considerado um dos games mais desafiadores que existia, justamente por trazer mais de um tipo de ação.

DONKEY KONG JUNIOR (1982)

Mario pode ser o grande símbolo e maior herói dos videogames, mas seu passado o condena! É que em *Donkey Kong Jr.*, nosso querido encanador era o vilão! Ele resolveu se vingar de DK e o enjaulou o coitado! Claro que alguém tinha de salvar o símio, então seu filho, o DK Jr, saiu em seu resgate!

A jogabilidade sofreu algumas modificações para aproveitar as habilidades de se pendurar em arbustos do primata. Apesar disto, o objetivo do game continua o mesmo: chegar no topo da fase para salvar quem foi capturado.

DONKEY KONG 3 (1983)

Até hoje ninguém sabe o que se passava na cabeça dos produtores ao lançar um game tão diferente. Nele, Stanley quer proteger sua estufa do macacão e tem que ficar atirando inseticida nele... Enfim, é um jogo que nem a Nintendo gosta muito de lembrar, mas foi a ultima aventura de Donkey Kong. Sim, nós sabemos que *Donkey Kong Country* existe, mas vocês descobrirão o porquê desta afirmação nas próximas páginas.



NA TERCEIRA sequência de DK, o macaco deve fugir de inseticida

DONKEY KONG COUNTRY: A REINVENÇÃO

Dois anos depois de *DK3*, o primeiro jogo da série *Super Mario Bros.* foi lançado e todo o mundo ficou fascinado por aquele encanador saltitante. O sucesso foi tão grande que a Nintendo acabou deixando de lado a sua primeira grande estrela por quase 10 anos.

Em vez de ela mesma se encarregar de produzir o retorno de DK, a gigante japonesa resolveu fazer uma parceria (que viria a ser longa e frutífera) com a inglesa Rare. E tudo começou quando os irmãos Chris e Tim Stamper estavam fazendo testes com estações Silicon Graphics para produzir um game de boxe. O resultado acabou impressionando a Big N.



TRIO de primatas marcou a geração dos games de plataforma dos anos 1990

A ideia era fazer um jogo nos mesmos moldes de *SMB.*, mas com gráficos únicos e realmente revolucionários, que podiam fazer frente aos 32-bits que estavam para serem lançados. Se você considerar que só em 1995, no ano seguinte à estreia de *Donkey Kong Country*, foi lançado o primeiro filme totalmente feito em computação gráfica, *o Toy Story*, dá para imaginar como foi ver os gráficos pré-renderizados que a desenvolvedora inglesa criou.



FUTURO E PASSADO

Não é segredo para ninguém que todo o conceito em torno de *DKC* girava em torno de parecer um game do futuro. Até mesmo a abertura mostrava isso: o velho Cranky Kong (que anos depois descobríamos ser o ex-rival de Mario em 1981) ouvia o tema do primeiro game tocado em uma vitrola. Enquanto isso, Donkey Kong ouvia uma versão atualizada em um rádio moderno. Mas isso não signfiica que o título renegue o seu passado: diversos elementos clássicos foram utilizados. Você nunca se perguntou porque tanta coisa gira em torno de barris? É uma homenagem àqueles que Cranky jogava no encanador.

NOVO JOGO DE PLATAFORMA

Não foram só nos gráficos que a revolução aconteceu. Em termos de jogabilidade, o jogo também trouxe grandes novidades. A principal delas foi a inclusão de itens colecionáveis nas fases. Reunidas, as letras K, O, N e G davam uma vida. Os inúmeros segredos e outros tipos de objetos que precisavam ser coletados para conseguir mais de 100% na aventura tiraram o sono de muitos gamers. Agora, o que importava não era chegar até o fim, mas encontrar tudo o que era oferecido.

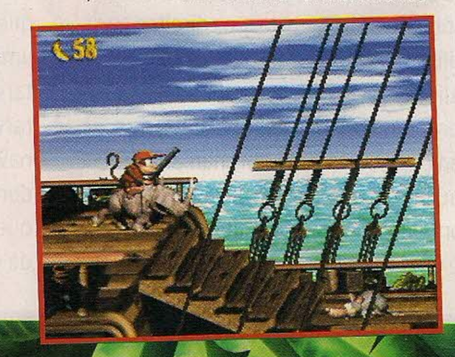
Outra característica marcante era o humor afiadíssimo de seus personagens. Desde Cranky Kong, criticando as evoluções dos games (como todo e bom nostálgico), até a sensual Candy Kong, todos os membros da família DK eram absurdamente carismáticos e arrancavam risos.

UM NOVO AMBIENTE

A característica mais polêmica e querida da série *Country* é, sem dúvida alguma, a sua ambientação. Novamente voltando para 1994, estávamos em um período no qual os games para pessoas mais velhas estavam quase todos nos PCs, enquanto videogame era para crianças.

Donkey Kong Country já trazia uma prévia do que a indústria viria se tornar anos mais tarde, com gráficos mais escuros, cenários mais sinistros e uma ambientação completamente diferente daquela alegria constante dos jogos daquela década. Não que *DKC* fosse um jogo para adultos, mas ele não era também infantilizado. Havia algo na atmosfera que o tornava único, especial. Talvez fosse o contraste entre personagens bobos e engraçados andando em cenários terríveis ao som de músicas melancólicas.

É, a trilha sonora foi essencial para o sucesso da franquia e, com certeza, ficou na memória de todos os fãs do gorila. O compositor David Wise fez um brilhante



trabalho ao criar canções tão únicas e diferentes do que existia até então (ainda mais para o gênero).

É óbvio que o resultado de tudo isso não poderia ser diferente: foi um extremo sucesso e fez com que o Super Nintendo retomasse a primeiro posição de vendas em todo o mundo. O jogo estendeu a vida do console, enquanto o Nintendo 64 não chegava.

A AVENTURA DE DIDDY

É óbvio que com o desempenho do primeiro game, *DKC* ganharia sequências. Mas ninguém imaginou que isso ocorreria tão rápido. Apenas um ano depois chegava às lojas o *DKC2: Diddy's Kong*



Quest, que trazia como protagonista o companheiro de Donkey Kong, o Diddy Kong, e sua priminha, Dixie Kong, que era capaz de flutuar no ar ao girar o cabelo.

Como era de se esperar, aumentaram a quantidade de itens colecionáveis (ainda em um nível saudável) e o grande destaque era a trilha sonora, ainda mais impressionante e linda do que antes. Era tão boa que até hoje é reconhecida como uma das melhores de toda a história dos games! Se tiver a oportunidade, não deixe de escutar a *Stickerbush Symphony*. É de fazer qualquer marmanjo chorar!

AS TRAPALHADAS DE DIXIE

King K. Roll, o vilão da franquia, não era mole! Em *DKC3: Dixie Kong's Double Trouble!*, ele sequestrou não só DK mais uma vez como também o chipanzé Diddy. Agora, era a vez de Dixie salvar os heróis com a ajuda do primo Kiddy Kong .

Na terceira versão, lançada em 1996, a inclusão de um mapa com mais exploração e interação, assim como em *Super Mario 64* (que saiu no mesmo ano), foi bem recebida pelos jogadores. Porém, a inclusão de um monte de itens colecionáveis começava a deixar o jogo meio massante. É tanta coisa para coletar em cada fase e, às vezes, da mesma forma, como as moedas DK. Mesmo não sendo tão bom quanto *DKC2*, ainda é um excelente game de plataforma e um dos mais bonitos do SNES.

DONKEY KONG LAND

Se tem uma coisa que a Nintendo sabe é ganhar dinheiro. E como ela não é boba nem nada, logo lançou a série *Donkey Kong Land*, uma releitura para Game Boy. Apesar dos games trazerem a mesma temática e fases incrivelmente parecidas (para o poder do portátil), é óbvio que muitos cortes foram feitos. Ainda assim, é admirável o que conseguiram fazer com tão pouco hardware.

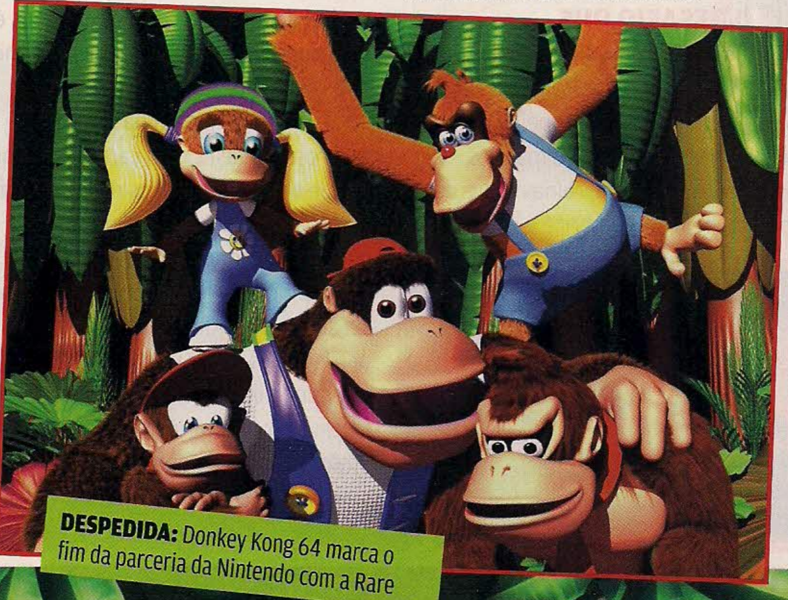
O RETORNO

Com capacidade semelhante ao do SNES, o Game Boy Advance ganhou também uma adaptação da trilogia do gorila. Diversas mudanças foram feitas, mas é a versão mais fiel. O problema é que a Nintendo começou aqui o seu processo de "infantilização" da série: vários cenários foram clareados demais e até apareceram com palheta de cores diferentes, apenas para ficarem mais alegres. Contudo, a jogabilidade e o design das fases são praticamente idênticos.

SESSENTA E QUATRO MACACOS?

Por fim, a última aventura dos símios nas mãos da Rare. *Donkey Kong 64* foi um projeto ambicioso, usava o cartucho de expansão do Nintendo 64 e tudo mais. A ideia era repetir o sucesso do SNES no Nintendo 64. Mas verdade seja dita: o game é uma verdadeira porcaria.

A empresa britânica ficou tão obsessiva com o lance dos colecionáveis, que transformou *DK64* em um game de exploração, muito mais do que de plataforma. É tão chato e massante ficar procurando pelas fases as 25 bananas douradas. Isso sem mencionar aquele rap medonho usado como trilha sonora. Apesar de outros lançamentos, games do gorila nunca mais foram como antes.



DESPEDIDA: Donkey Kong 64 marca o fim da parceria da Nintendo com a Rare

UM JOGO NOSTÁLGICO

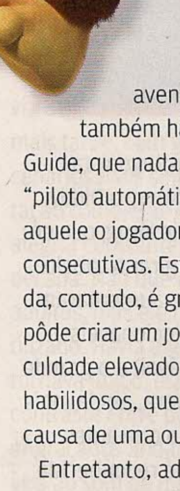
Depois de 14 anos de espera, novo game da série Country mostra que gorilão da Big N ainda está em boa forma

Jogadores de todo mundo finalmente terão aquilo que sempre quiseram: mais um título da série *Donkey Kong Country*! Mas isso não significa que "*Returns*" seja exatamente uma sequência da aventura de Dixie Kong em *DKC3*, mas sim que estamos diante de um novo começo para o gorilão, inspirado principalmente em sua primeira aventura no Super Nintendo. Então, logo de cara, será sentida a ausência dos Kremlings, aqueles crocodilos que infernizavam o herói nos anos 1990. Sem o lunático K. K. Rool no pedaço, agora são os Tikis que querem colocar as mãos no maior tesouro do símio: as bananas. Espertas, essas criaturinhas que mais parecem máscaras indígenas, e são baseadas em artefatos da cultura Polinésia, formaram um exército ao hipnotizar os pobres animais que residem na DK Island. Por algum motivo bizarro, Donkey e Diddy não foram afetados pela hipnose e logo partem para recuperar as frutas roubadas e, de quebra, salvar seu lar.

O DESAFIO QUE ESTÁVAMOS ESPERANDO

Para conseguir restaurar a paz, o macacão terá que passar pelos mais variados desafios em oito mundos distintos: selva, praia, ruínas, caverna, floresta, penhasco, fábrica e vulcão. Há ainda um mundo secreto, que é liberado após o término do game. No entanto, só é acessível para aqueles que conseguirem passar por todas as oito fases secretas. Há uma em cada mundo. O problema é que para acessá-las é necessário encontrar as letras que formam a palavra KONG em todos os níveis. Isso sem contar as peças de quebra-cabeça que estão muito bem escondidas e farão a alegria daqueles que adoram colecionáveis. É verdade que coletá-las não libera nada de muito importante, pois servem apenas para liberar galerias de imagens, mas são fundamentais para quem quiser completar o game. E não será um grande problema para quem quiser explorar o jogo em 100%, visto que as fases são incríveis e realmente estimulam o jogador ao máximo possível. É impressionante o excelente trabalho que a Retro teve ao criá-las. Todas possuem um bom grau de dificuldade e elementos únicos que as tornam ímpares. O nível de interação com os cenários é algo nunca visto em um game do gênero e realmente surpreende, mas não vou contar muito para não estragar a surpresa. As fases com carrinho de mina são de tirar o fôlego e os novos estágios nos quais nossos amigos montam em um barril voador são extraordinários. E muito, mas muito difíceis. Aliás, você vai se espantar quando perceber que perdeu mais de 50 vidas somente após o segundo checkpoint em determinadas fases. Se for tentar pegar todos os itens então, prepare-se para sofrer ainda mais. Assim como nas duas últimas aventuras de Mario, aqui também há a inclusão do Super Guide, que nada mais é do que um modo "piloto automático" disponível para aquele o jogador que perder oito vidas consecutivas. Esta opção é muito criticada, contudo, é graças a ela que a Retro pôde criar um jogo com um nível de dificuldade elevado. Isso agrada os menos habilidosos, que desistem de jogar por causa de uma ou outra fase frustrante.





AJUDINHA: mochila-foguete de Diddy faz com que os macacos planem por segundos

Entretanto, admito que toda vez que apareceu aquele porquinho chato me oferecendo ajuda, eu fiquei meio irritado. Ele parecia dizer: "Você é ruim, vai precisar do super guia". Engraçado que em *Super Mario Galaxy 2* e em *New Super Mario Bros. Wii* a ajuda me foi oferecida em raríssimas oportunidades. Em *DKCR*, o fato aconteceu aconteceu em boa parte das fases.

Para piorar, ou melhorar, há o modo Time Attack, que desafia o jogador a completar as fases no menor tempo



possível. A dificuldade é insana. Um errinho mínimo pode te impedir de conseguir a medalha de ouro. Ou seja, um presentão para os hardcores que andavam tão esquecidos.

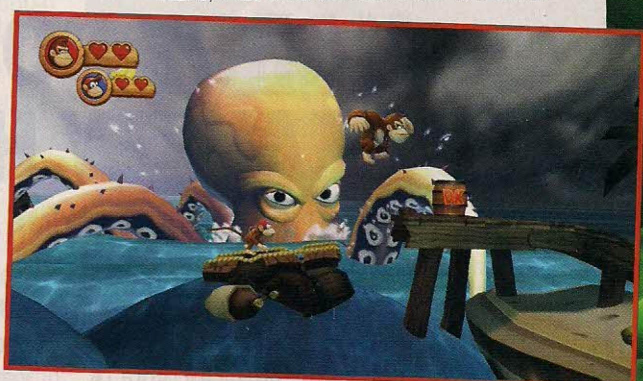
BATER, ROLAR E ASSOPRAR

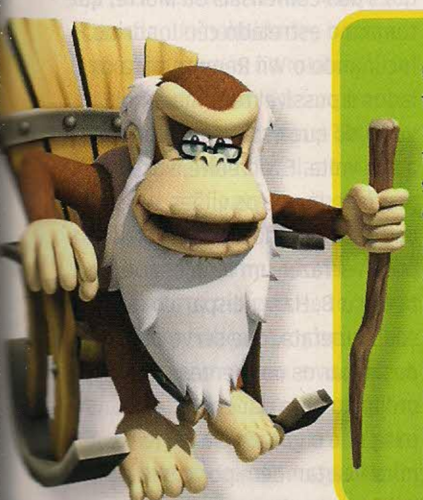
Até agora, falei de tudo que o jogo tem (ou não tem), mas ainda não falei do principal: da jogabilidade. Antes de mais nada, é bom já avisar que ela foi totalmente reformulada e está completamente diferente do que já conhecemos, a começar pela função de Diddy Kong. Antes, o chipanzé era controlável pelo primeiro jogador e podíamos alternar entre ambos símios a qualquer momento. Agora, Diddy se parece mais um "power up" ou um Yoshi, pois ele monta em cima das costas de DK e dá uma ajudinha com a sua mochila-foguete, facilitando e muito os pulos precisos. O gorila também possui novos movimentos e agora pode assoprar plantas (!) para descobrir segredos. Parece bobo (e na verdade é um pouco), mas algumas delas estão tão bem escondidas e posicionadas, que dá pra perdoar essa mecânica boba. Outra novidade bacana é que agora o macaco pode escalar alguns lugares ao se pendurar em arbustos. A Nintendo tem forçado o uso do controle de movimentos em tudo quanto é jogo, e em *DKCR* não foi diferente . Há três tipos de movimentos detectados pelo sensor: bater no chão (basta balançar os controles), rolar (balançar o Wii Remote durante a corrida) e assoprar (balançar o Wii Remote enquanto está abaixado).

Enquanto para bater no chão não há problema algum, não foram poucas as vezes em que morri rolando para um abismo quando só queria assoprar uma plantinha. Ou então morri amassado por um chefe porque DK simplesmente não rolava quando era necessário. Até entendo que os designers queriam nos proporcionar uma maior imersão com esses movimentos, mas custava usar uma configuração controles mais precisa? A trilha sonora também decepciona um pouco, não por ser ruim, longe disso. É que as músicas boas são as reaproveitadas de *DKC*, enquanto as novas são completamente genéricas. Alguns remixes surpreendem e admito que me emocionei ao ouvir uma nova versão de *Aquatic Ambience*.

E AÍ, VALE A PENA?

Donkey Kong Country Returns não é uma continuação ou remake da era Rare, mas uma tentativa de reinventar os jogos do macaco engravatado. Pode até chatear aqueles mais conservadores, mas estamos diante de um game tão divertido e desafiador que vai ser difícil se importar com algumas ausências. Um dos melhores títulos de 2010 e, sem dúvidas nenhuma, o melhor game de plataforma 2D desde os tempos do SNES. NW





Pfffff... Esse Bruno não manja nada de videogames! Como ele ousa elogiar *DKCR* se é um título sem fases aquáticas? Isso é um absurdo, um ultraje! E a ausência das fases com neve? Não se dá mais o devido valor às fases escorregadias como antigamente... Mas também, o que esperar de quem simplesmente ignorou o fato de DK ter vários amigos e só lembrar do rinoceronte Rambi. E o Squawks? O papagaio irritante que deixaram para eu cuidar. Ele fica sujando toda minha casa!

E os outros macacos? Ainda bem que vocês não me excluíram, senão eu ia bater com a minha bengala em todo mundo! Não consigo entender porque colocaram aquele porco ridículo nos checkpoints em vez de volta a família Kong. Tão achando que isso aqui é repartição pública para acabar com o nepotismo? Francamente!

Mas nada chega perto do que fizeram com a nossa ilha! Agora tá tudo alegrinho, tudo feliz demais para agradar essa criançada que não pode mais ver mais nada sombrio.

E aquele clima melancólico e pesado de antigamente, hein? Porque tudo tem de ser infantilizado hoje em dia? Quero minhas fases escuras de volta, seus moleques!

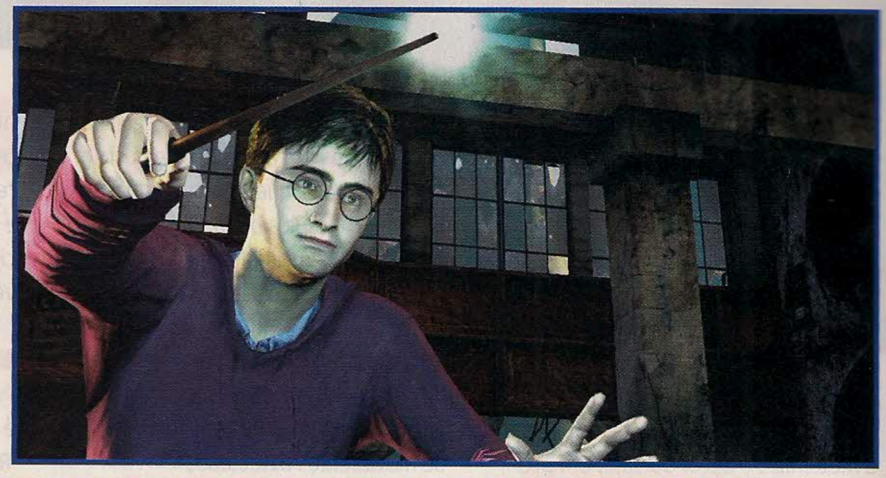
OURO

Plataforma: Wii
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Retro Studios
Gênero: Plataforma
Jogadores: 1-2

Gráfico: 9.5
Som: 9.0
Jogabilidade: 9.0
Diversão: 10.0
Replay: 10.0
Nota Final: 9.5

REVIEW

Wii



HARRY POTTER AND THE DEATHLY HALLOWS: PART 1

A PRIMEIRA PARTE DA SÉTIMA AVENTURA DIRETAMENTE NO SEU WII

MODÉSTIA NUNCA FEZ PARTE DA EXISTÊNCIA DE HARRY POTTER. O feiticeiro inglês que surgiu da mente da escritora J.K. Rowling se tornou, em pouco tempo, ícone de uma geração. São cerca de meio bilhão de livros vendidos. Após o estrondoso sucesso, não demorou para que inúmeros produtos carregando o nome da franquia fossem lançados: de filmes a, até mesmo, produtos de higiene.

Não era necessário utilizar óculos redondos, como Harry, para perceber que sua história daria também um ótimo título para videogames. A Eletronic Arts não pensou duas vezes antes de lançar a primeira aventura, na época, levando o enredo do primeiro livro para os consoles.

No entanto, não houve até hoje uma boa adaptação, pois vários defeitos poderiam ser facilmente apontados: falta de coerência, jogabilidade fraca e repetitiva, personagens que perdem a identidade com o tempo. Enfim, a essência principal da mágica história de Rowling era deixada em algum lugar no caminho. Bem, essa história acaba de mudar.

Deathly Hallows (*Relíquias da Morte*) é a sétima e última aventura de Harry Potter. O adeus do jovem bruxo foi dividido nos cinemas e também nos games, sendo esse lançamento referente à primeira parte do último livro da famosa saga. Desta vez, a escola de magia e bruxaria é deixada de lado, o que faz com que belos e novos cenários possam ser explorados com mais empolgação.

O antagonista Voldemort está procurando Potter para matá-lo. O Ministério da Magia foi tomado, e Londres se torna palco de muita briga bruxa. Todos esses aspectos juntos tornam o jogo muito mais sério e interessante que seus fracos antecessores. A ênfase principal de *Deathly Hallows - Part 1* são, sem dúvida, as batalhas entre Harry e a legião fiel a você-sabe-quem. A jogabilidade é rápida e algumas lutas surgem sem aviso ou em ambientes que sejam aparentemente calmos.

Logo no começo do jogo, após escolher o modo História e selecionar o nível de dificuldade (por favor, não nos envergonhe clicando no Easy – Fácil) você é forçado a comandar o bruxinho inglês na cena dos "Sete Potters", criando feitiços para se defender dos ataques dos Comensais da Morte, que tomam o estrelado céu londrino. Inclinando o Wii Remote para os lados é possível ter uma ampla visão do que está acontecendo a sua volta. E, acredite, você vai precisar, já que os vilões surgem de todos os lados. De início, só é possível fazer um feitiço: apertando o B, Harry dispara o famoso Estupefata, que serve para desarmar os oponentes. Já o Z é utilizado para dar zoom, ajudando para que o golpe seja certeiro. A mira fica também por conta do Wii Remote. Ao apertar o A, Harry





Plataforma: Wii
Produção: EA Bright Light
Desenvolvimento: Eletronic Arts
Gênero: Ação
Jogadores: 1

Gráfico: 9.0
Som: 7.0
Jogabilidade: 8.0
Diversão: 9.0
Replay: 9.0
Nota Final:
8.5


HARRY enfrentará muitas batalhas inesperadas

solta conhecidas frases e elabora uma pequena conversa, a qualquer momento, com os personagens que estão no ambiente. Dependendo da ocasião, as funções tanto do Wii Remote quanto do Nunchuk são alteradas, tamanha a possibilidade de movimentos criados para comandar Harry. Toda essa versatilidade nos comandos explica também porque o Nunchuk é de uso necessário nessa versão.

Com uma adaptação fiel à sequência do livro, Harry chega à toca, lar da família de seu melhor amigo, o Rony, e em pouco tempo uma nova batalha já é travada: durante a festa de casamento de dois personagens, um novo ataque dos Comensais é realizado e você precisa levar o garoto de volta para a casa dos Weasleys, para que assim aparate (se teletransporte) para uma lanchonete com Hermione e Rony e despiste os inimigos. Já neste cenário você aprende novos feitiços, acumulando habilidades bruxas.

São oito magias no total: entre eles Expecto Patronum, Impedimenta e Petrificus Totalus. E você pode visualizá-las em um menu ativado pelo +, selecionando também qual deseja manter ativa. Com o mesmo comando, apertando por um curto período de tempo, mande um feitiço roxo capaz de mostrar o caminho que você deve seguir. O botão C também tem função dupla: caso for segurado por um tempo, dispara a magia Protego que, como o próprio nome sugere, protege a área atingida. Ou apenas dê um toque sutil no mesmo botão para que um Expecto Patrono seja formado. Ao apertar o 1, você visualiza algumas opções, entre elas o Mission Log, que mostra o que você precisa fazer em determinado momento, e uma lista com os itens colecionáveis que o personagem acumula durante a aventura, que podem ser desde poções explosivas até exemplares do famoso jornal *Profeta Diário*. Pelo caminho você deverá encontrar poções que aumentam sua energia.

Seguindo um raciocínio rápido, a jogabilidade do novo título de Harry Potter se torna mais instigante e divertida. Ah, falando em diversão: ainda em Londres você irá guiar o garoto utilizando a capa de invisibilidade! Vários itens bruxos estão disponíveis no game. Enfim, Já deu pra perceber o ambiente de *Deathly Hallows*, né? Ação e luta o tempo todo, e isso é só um resumo dos primeiros minutos de jogo.

Harry Potter and the Deathly Hallows - Part 1 provavelmente será um marco na franquia de games da série e, possivelmente, irá agradar até os mais exigentes fãs da saga. O último lançamento da Eletronic Arts corrige os erros das versões anteriores, tem um belo gráfico, eleva a eficácia na jogabilidade e inova com destreza, pois Harry Potter é considerado um fenômeno mundial nos quatro cantos do mundo. Magia certeira no seu Wii.

– Thais Piovesan

HARRY POTTER EXPRESS

A Eletronic Arts mandou bem ao disponibilizar o modo Challenge, no qual são encontrados desafios em forma de minigames. São cinco missões que fazem referência de maneira divertida ao universo Harry Potter. O legal deste bônus é competir entre amigos, já que os melhores desempenhos ficam registrados. Pegue sua varinha, ops, seu Wii Remote, e comece a lutar!

1- ATAQUE OS COMENSAIS

Crie feitiços para combater seus oponentes. Vença 20 comensais em menor tempo e deixe seu nome registrado no topo dos melhores jogadores.

2- FEITIÇO ÚNICO

Defenda-se dos seguidores de Voldemort usando apenas um simples e singelo feitiço: Expelliarmus. Não adianta insistir. Harry, de jeito nenhum, soltará um poderoso Avada Kedrava nesta missão.

3- MELHOR TEMPO

Vence que chegar primeiro na casa da bruxa historiadora Batilda Bagshot. Mas cuidado! Inimigos aparecem a todo o momento.

4- PROTEÇÃO MÁGICA

Proteja-se dos famosos Comensais da Morte e de suas maléficas magias. É uma pena a capa de invisibilidade não estar disponível nessa missão...

5- CORRIDA AO MINISTÉRIO

Leve Harry até o banheiro localizado no centro Londrino, a fim de enviá-lo ao Ministério da Magia. Fácil, né? Mas tem um porém: ninguém pode ver o bruxinho andando pelas ruas da cidade.



PRO EVOLUTION SOCCER 2011

AUSÊNCIA DE RECURSOS PREJUDICA VERSÃO PARA WII

ASSIM COMO O ESPECIAL DE NATAL DO ROBERTO CARLOS, alguns fatos se repetem todo ano. O mesmo ocorre com as franquias esportivas no mundo dos videogames. O movimentado mercado, o surgimento de novos atletas e a má fase (ou boa fase) dos já existentes faz com que títulos desportivos fiquem defasados com o tempo. Quando o assunto é o esporte mais popular do mundo, o futebol, essa diferença é ainda mais gritante. Por isso, anualmente, Konami e EA disputam para ver quem faz o melhor: *FIFA* ou *Pro Evolution Soccer*? É uma briga que parece não ter fim. Vamos então para mais um round desta batalha.

Logo que o menu inicial de *PES 11* é exibido, percebe-se a primeira mudança em relação ao antecessor: a Copa Libertadores da América. "Que legal, vou poder jogar com o meu time do coração!", você poderia pensar. Porém, a coisa não funciona tão bem. Só é possível contar com as equipes da Libertadores dentro do próprio campeonato. Master League com o São Paulo? Nem pensar. Uma partida online com o Flamengo? Não. No final das contas, ou você disputa o torneio ou se contenta apenas com amistosos.

Lembra do modo Champions Road, aquele que a Konami inventou para suprir a ausência do Become a Legend (Rumo ao Estrelato) na versão de Wii? Ele está novamente presente e tem a mesma cara de antes. De longe, é a parte mais divertida, com a possibilidade de disputar competições contra diversos times e seleções ao redor do mundo.

O jogo está mais rápido do que nunca. A coisa é tão acelerada que fica impossível tentar algum drible ou jogada de efeito. O jeito é ir tabelando até chegar ao gol do adversário. Diferente das versões para outros consoles, aqui não há como ajustar essa velocidade: ou você se adapta ou desiste. Usar com a combinação Wii Remote + Nunchuk é quase um ato suicida, já que é difícil mover o cursor pela tela.

A principal vantagem da adaptação para Wii, que era a possibilidade de realizar lançamentos extraordinários, se acaba com tanta agilidade - a menos que você seja um mestre. O jeito é apelar para o Classic Controller.

Os gráficos continuam idênticos: uma versão levemente melhorada em relação ao que costumeiramente a série apresentou em anos anteriores em versões da concorrência.

Alguns rostos estão mais semelhantes aos atletas reais, mas é inegável a falta de capricho da equipe de produção, especialmente naqueles menos conhecidos internacionalmente. O Dentinho, atacante do Corinthians, não tem os dentes característicos e nem o cabelo enrolado. As texturas são pobres e chegam ao ponto de apresentar serrilhados. Tudo bem que os gráficos do Wii não sejam os melhores, mas a diferença aqui é gritante.

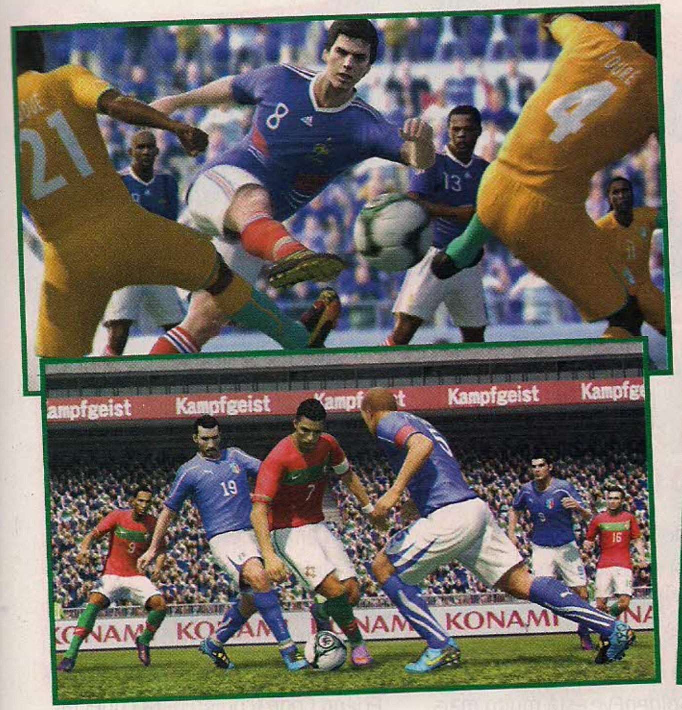
Os velhos modos Cup e League continuam presentes juntamente com a velha e conhecida Master League. Aqui reside o maior pecado da Konami. O modo online da Master League, que é a principal novidade das outras plataformas, não existe aqui. A empresa japonesa, assim como a EA, ainda insiste nessa história de público casual.

Essa deve ser a única explicação para deixar de fora os donos do Wii da diversão proporcionada pela possibilidade de se disputar



Plataforma: Wii
Produção: Konami
Desenvolvimento: Winning Eleven
Gênero: Esportivo
Jogadores: 1-4

Gráfico: 5.0
Som: 9.0
Jogabilidade: 6.0
Diversão: 7.0
Replay: 6.0
Nota Final:
6.5



torneios via internet.

O modo online até existe de outra forma, mas não poderei avaliá-lo. Tentei conectar durante uma hora e meia e não foi possível. Isso porque meu Wii fica ao lado do modem. Pode até ser pelo baixo número de usuários conectados, mas a frustração foi inevitável. No *PES 2010* era impossível disputar partidas em rede, pelo menos para os brasileiros. O lag (atraso) era insuportável, ao ponto de se levar um gol e só perceber depois que o adversário já estava comemorando. Aparentemente não houve mudanças no quesito: o jogador pode disputar partidas contra amigos ou contra qualquer adversário buscado na Nintendo WFC Match. Não há possibilidade de organizar qualquer tipo de competição.

A física e a jogabilidade também são as mesmas. Os comandos são iguais, os dribles idem e os jogadores continuam "presos". Ou seja, se o player era um craque no *PES 2010*, continuará sendo no *PES 2011*. A inteligência artificial continua "burra": você pode repetir a mesma jogada 500 vezes ela continuará dando certo. Os goleiros tomam gols ridículos e inexplicáveis – isso não é falha apenas da versão de Wii, diga-se de passagem. Apesar disso, os atletas estão mais equilibrados. Os atacantes já não levam tanta vantagem na velocidade sob os zagueiros. Antes, era só ir pra frente com o Messi que ninguém segurava o baixinho.

As músicas são a parte positiva do jogo. Trata-se de um repertório variado para agradar a todos: desde cantigas de roda até rocks pesados. A trilha sonora é, em sua maioria, composta de músicas e grupos desconhecidos. O trio Azimuth e banda Democustico são os representantes brasileiros. Cada modo tem suas músicas próprias, mas é possível alterá-las: há 39 opções para escolher.

O Wii é um videogame único e com uma filosofia diferente dos concorrentes. Por isso é preciso evitar comparações. Porém, nesse caso, não há como abdicar essa confrontação. A versão para o console da Nintendo é simples e não evoluiu em relação ao seu antecessor. É um bom título esportivo futebol, mas fica muito atrás daquilo produzido para os rivais.

A ausência da Master League online e de um aprimoramento da versão offline, a não existência de um modo de edição (sem a possibilidade de se criar estádios, por exemplo) e as poucas melhorias na jogabilidade são pontos negativos que encurtam a vida útil do game. O controle da força do passe, a maior liberdade dos atletas e os dribles customizados, disponíveis na concorrência, foram completamente esquecidos no Wii. Para completar, a falta de capricho nos gráficos também desencoraja novos jogadores a embarcar no mundo do futebol virtual.

MESSI não é mais ágil como antes

Enfim, *PES 11* é o mesmo de sempre. Se você gostou da versão 2010, certamente vai adorar a 2011 – que nada mais é do que um clone com leves modificações. Se não gosta, provavelmente não vai ser agora que vai gostar.

Quando o assunto é futebol, o Wii ainda engatinha. Resta saber quando Konami e EA vão acordar desta profunda estagnação que implantaram no querido aparelho da Big N.

– Gustavo Assumpção



VELHOS gamers vão reviver os bons tempos do N64

GOLDENEYE 007

JAMES BOND TAMBÉM EMPOLGA NO REMAKE CRIADO PARA O WII

POSSO ESTAR EXAGERANDO, MAS O ANÚNCIO SOBRE a nova versão de *GoldenEye 007*, que seria feita para Wii, foi a notícia que mais me animou na E3 de 2010. Há muito tempo eu aguardava por uma outra chance para rever aquelas fases que tanto amei jogar no Nintendo 64. O game chegou, mas será que a espera valeu? Dessa vez, nós jogamos com um Bond diferente – sai Pierce Brosnan e entra Daniel Craig. O resto do elenco (com exceção de Judi Dench como M), foi trocado por atores desconhecidos. Isso não faz aquela diferença, mas posso dizer que as mudanças foram bem feitas. A dublagem está impecável e o enredo continua envolvente. As músicas trazem o clima perfeito para cada fase que, por sua vez, contém objetivos variados e objetivos adicionais para níveis de dificuldade mais elevados. São catorze estágios distintos em locais como um clube noturno e a tão popular Facility. Isso traz uma mescla bacana de saudosismo e novidade. Mas que fique claro uma coisa: com exceção da história e de algumas fases, o game não possui quase nada da tão querida versão lançada em 1997.

O novo *GoldenEye* está muito mais para um *Call Of Duty* do que para o clássico game. Para aumentar seu HP após levar alguns bons tiros, por exemplo, tudo o que você precisa fazer é se proteger por alguns instantes. É claro que há o modo 007 Classic, no qual você precisa encontrar coletes pelas fases para recuperar suas forças, mas essa seria a única semelhança mesmo. Os momentos de tiroteio também se assemelham muito à franquia de guerra, mas nem de longe isso é algo ruim. O título chegou a um novo nível e devemos aproveitá-lo dessa maneira: tentando não compará-lo ao original.

Os controles funcionam muito bem, seja a combinação Wii Remote + Nunchuk, seja o Classic Controller (ou o Classic Controller Pro), ou seja o GameCube Controller. Todas as funções e comandos do game foram adaptados, facilitando o gosto do jogador. Prefiro jogar com o Wii Remote, pois se é um jogo do estilo First Person Shooter (Tiro em Primeira Pessoa) para Wii, por que não usá-lo da forma em que ele foi concebido?



O grande trunfo de *GoldenEye* está no tão aguardado modo online. Há vários modos legais de jogo, existe a opção, mas não é necessário usar Friend Code (código para conectar consoles via internet), e você consegue achar uma partida em poucos instantes. Os combates rodam sem lags (atrasos), e há uma evolução por experiência muito inteligente. Só faltou mesmo um headset para conversar com outros jogadores em tempo real. E se você não quiser, ou não puder jogar em rede, há o divertidíssimo modo em tela dividida, que vai trazer de volta todas aquelas sensações da época do N64, com seus amigos gritando de empolgação ao conseguirem acertar o ataque de chapéu do capanga Oddjob.

Mesmo com todos esses pontos positivos, *GoldenEye* peca em dois pontos: os gráficos muitas vezes apresentam um serrilhado ridículo e uma queda de frame rate, em certos momentos. Os efeitos sonoros são repetitivos, e as vozes dos inimigos comuns, de vez em quando, beiram à comédia. Mas nada disso impede os velhos gamers de reviverem ótimos momentos do clássico e de novos gamers se apaixonarem por uma das histórias mais bacanas de Bond, James Bond no melhor FPS de Wii.

– Ricardo Syozi



Plataforma: Wii
Produção: Activision
Desenvolvimento: Eurocom
Gênero: Tiro em Primeira Pessoa
Jogadores: 1-4

Gráfico: 8.0
Som: 7.5
Jogabilidade: 9.0
Diversão: 9.0
Replay: 9.5
Nota Final:
9.0

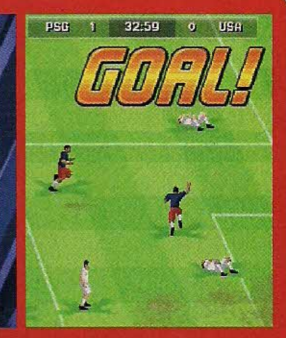
OS MELHORES GAMES ESCAPARAM PARA O CELULAR

FIFA 11

SOMOS 11! Viva a nova emoção dos jogos noturnos e dos desempates por grandes penalidades no EA SPORTS FIFA 11! Seja profissional e jogue em 10 ligas européias oficiais! Junte-se a Kaká, Rooney, Lampard e outras superestrelas no jogo #1 para celulares!

© 2010 Electronic Arts Inc. All Rights Reserved. Official Fifa Licensed Product. "© The Fifa Brand Olp Logo Is A Copyright And Trademark Of Fifa. All Rights Reserved." Manufactured Under License By Electronic Arts Inc. Player Names And Likenesses Used Under License From The International Federation Of Professional Footballers "(Fifpro)", National Teams, Clubs, And/Or Leagues. All Trademarks And Copyrights Are The Property Of Their Respective Owners.

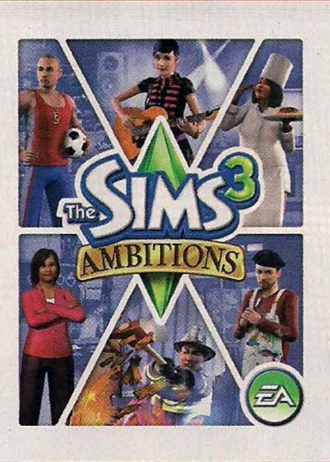




THE SIMS 3 AMBIÇÕES

A versão mais ambiciosa de The Sims agora no celular! As oportunidades de carreira batem na sua porta! Torne-se Estrela do Rock, Designer de Moda, Artista e muito mais com novos objetivos, mini-jogos e locais. Em The Sims 3 Ambições, tudo é possível!

© 2010 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo, The Sims, and The Sims 3 logo are trademarks of Electronic Arts Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.





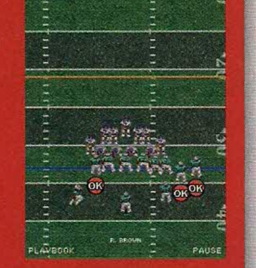
MEDAL OF HONOR

Quando a missão não pode falhar, é a você que recorrem! Jogue como Tier 1 Operator - uma nova raça de soldado para um novo tipo de guerra. Utilize capacidades exclusivas para lutar em condições impiedosas! Viva a guerra de hoje com o Medal of Honor para celular!

© 2010 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo and Medal of Honor are trademarks of Electronic Arts Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.

MADDEN NFL 11

O Futebol Americano veio com tudo para fazer um touchdown! Com Madden NFL 11, você terá diversos times da liga NFL e os seus jogadores favoritos! Realize passes longos, ou tente enfrentar a defesa com diversos dribles! Jogue como profissional!

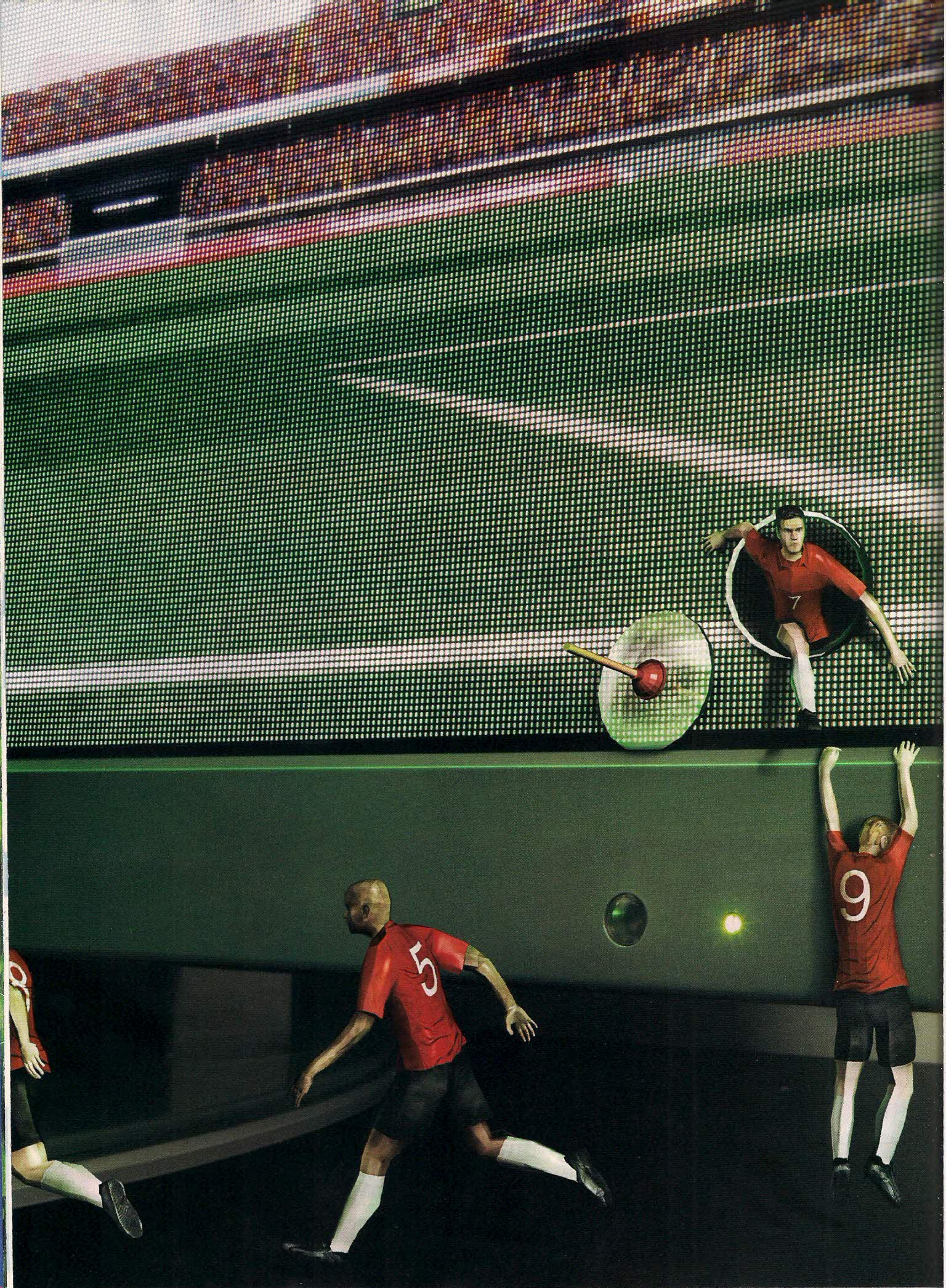


© 2010 Electronic Arts Inc. EA, EA SPORTS and the EA SPORTS logo are trademarks of Electronic Arts Inc. The mark "John Madden" and the name, likeness and other attributes of John Madden reproduced on this product are trademarks or other intellectual property of Red Bear, Inc. or John Madden, are subject to license to Electronic Arts Inc., and may not be otherwise used in whole or in part without the prior written consent of Red Bear or John Madden. © 2010 NFL Properties LLC. Team names/logos are trademarks of the teams indicated. All other NFL-related trademarks are trademarks of the National Football League. Officially Licensed Product of NFL PLAYERS | NFLPLAYERS.COM. All trademarks are the property of their respective owners.

Para baixar, acesse o navegador web do seu celular ou envie grátis uma mensagem de texto com a palavra GAMES para o número 250. Se preferir, acesse o site www.claroideias.com.br ou ligue para 1052 e consulte a disponibilidade do serviço, tarifas e compatibilidade com seu aparelho.

TOP 5 DOWNLOADS

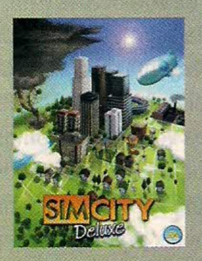
1. Real Football 2011
2. Toy Story 3
3. Prince of Persia Forgotten Sands
4. The Sims 3 World Adventures
5. Como Treinar seu Dragão

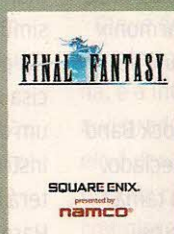


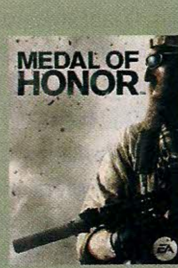
www.claroideias.com.br

Os melhores games escaparam para o celular.

Agora você pode jogar no seu celular Claro os games que mais gosta de jogar em casa. Envie JOGOS para 250 e detone todos os lançamentos onde e quando quiser.









Verifique compatibilidade do aparelho com o service. Serviço Claro Ideias tarifado à parte. Mais informações em www.claroideias.com.br ou ligue 1052. SimCity Deluxe © 2010 Electronic Arts Inc. All Rights Reserved. EA, the EA logo, and SimCity are trademarks or registered.trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries © 2010 Electronic Arts Inc. All Rights Reserved. Official FIFA licensed product. All rights reserved. All trademarks and copyrights are the property of their respective owners. © 2010 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo and Medal of Honor are trademarks of Electronic Arts Inc. ©1987, 2004, 2010 Square Enix CO.,LTD. All Rights Reserved.

Claro

Escolha.



A HARMONIX conseguiu fazer boas mudanças no jogo

ROCK BAND 3

TECLADO E MODO PRO SÃO NOVIDADES QUE AUMENTAM AINDA MAIS A DIVERSÃO

ROCK BAND É UMA DAS franquias mais conhecidas da atualidade. Além de ser incrivelmente divertida, é uma série que ainda consegue se manter relevante no já saturado mercado de jogos musicais. O lançamento do terceiro episódio mostrou que a Harmonix ainda consegue fazer o título ser atraente. Mas como?

A grande novidade em *Rock Band 3* é um novo periférico: o teclado. Apesar de ter a metade do tamanho de um verdadeiro, a experiência de tocar com esse acessório é incrível. Acho que a sensação é parecida com a que tive quando joguei pela primeira vez usando a bateria. Isso depois de dois anos me divertindo apenas com a guitarra. É diferente e emula com muita precisão o instrumento de verdade.

E imitar a realidade é uma das apostas de *RB3*. Como você já deve saber, existe um modo chamado Pro, onde instrumentos especiais são utilizados em desafios completamente diferentes dos vistos até hoje em jogos musicais. Há, por exemplo, uma guitarra com mais de 100 botões (sim, cem!) que simula acordes autênticos.

A pergunta crucial é: você precisa disso? Talvez não. Mas se um dia você quiser comprar um instrumento adicional desse tipo, terá um game novo em mãos. A Harmonix promete fazer pessoas aprenderem a tocar guitarra e baixo com esse modo novo – assim como ampliar a experiência com guitarra e teclado. Só que será que não vale mais a pena comprar um instrumento real? O preço é quase o mesmo. Essa resposta é pessoal e interfere diretamente na relação que o jogador terá com *Rock Band 3*. O notável, no entanto, é que mesmo sem utilizar essas novas funções, o título continua sendo muito bom e justifica sua existência com um modo Carreira repaginado.

E é sobre esse modo Carreira que gostaria de falar um pouco. Esqueça tudo que já foi feito anteriormente.

Dessa vez, a principal modalidade se baseia em desafios. Tocar três músicas de dificuldade mediana, por exemplo, sejam elas escolhidas aleatoriamente, pré-determinadas pelo jogo ou até mesmo escolhidas por você. Nada de tocar apenas o que a tela manda, e torcer para que a música acabe logo.

Pela primeira vez em toda a série, a flexibilidade oferecida pela Harmonix torna o modo principal tão prazeroso de ser jogado sozinho ou em grupo. E isso vai fazer uma enorme diferença, mesmo que você não perceba logo no início.

Além disso, o Wii ganhou muito com *Rock Band 3*. A compra de música continua menos burocrática e é possível até mesmo migrar as trilhas do *Rock Band 2*. Aí, sim!

Mesmo sendo basicamente o mesmo jogo de sempre, *RB3* tem a oferecer aos jogadores experiências diferenciadas que dependem de quanto tempo e dinheiro for investido. Em todos os casos, ele se mostra muito completo e divertido, como sempre.

– Lucas Patricio





Plataforma: Wii
Produção: MTV games
Desenvolvimento: Harmonix
Gênero: Musical
Jogadores: 1-7

Gráfico: 7.0
Som: 9.0
Jogabilidade: 8.0
Diversão: 10.0
Replay: 8.0
Nota Final:
8.5

Wii



COELHOS insanos fazem rir com cenas bizarras

RAVING RABBIDS: TRAVEL IN TIME

UMA LIÇÃO DE HISTÓRIA EM MINIGAMES (OU NÃO)

TODO MUNDO JÁ SE PERGUNTOU ALGUMA VEZ: "E se eu pudesse mudar o passado?". Dificilmente, porém, a ideia seria dar um isqueiro para os homens pré-históricos ou, então, sabotar pirâmides. Mas são justamente essas maluquices que os adoráveis e histéricos Rabbids estão aprontando nesse quinto jogo da série, exclusivo para Wii.

Em *Raving Rabbids: Travel in Time*, os coelhos insanos usam uma máquina do tempo – parecida com uma máquina de lavar –, para bagunçar o passado.

Você visitará diversos momentos importantes da história mundial e estadunidense, desde a descoberta do fogo e a construção das pirâmides, passando por Cristóvão Colombo chegando às Américas, até os primeiros passos na lua. Esses acontecimentos servem de pano de fundo para os 20 minigames disponíveis, divididos em quatro grupos, cada qual com sua jogabilidade: há os que envolvem pulos, os voltados para mira e tiros, os de corrida e aqueles em que você é um avião. O número de desafios é pequeno, mas eles chegam a durar mais de três minutos. Há também outros três exclusivos para o Wii MotionPlus.

Cada tipo de jogo fica em um aposento do museu, local onde se passa o game. Felizmente, não é preciso levar seu coelhinho com papel higiênico grudado na pata para todo lugar: com apenas um botão, é possível acessar qualquer minigame rapidamente. Além disso, o ambiente guarda atividades mais leves, como dança, coral (com música do *Rei Leão!*), basquete e quiz de história.

Os gráficos e animações de *RRTT* te fazem rir. Mas não porque são medianos, e sim por serem engraçados, cheios de expressões e vídeos divertidos (que podem ser pulados). O que importa mesmo: nenhuma travadinha e divisão esperta de telas no multiplayer. A música é razoável, mas os efeitos sonoros, especialmente as vozes e gritos, merecem destaque.

Complementando o clima de anarquia generalizada do título, a maioria dos minigames não tem relação alguma com o acontecimento histórico ligado a eles. O minijogo do Titanic, por exemplo, envolve correr pelo navio para devorar cem feijões de forma mais rápida do que o oponente. Isso não é um ponto negativo, já que o que conta é a diversão, porém desperdiça a temática histórica: por que o desafio da Mona Lisa é uma corrida de avião e não algo relacionado à pintura tão famosa?

O que decepciona, ao menos para aqueles que jogam contra a máquina, é a inteligência artificial desequilibrada. Em alguns momentos, ela é desafiadora e empolga na medida certa. Em joguinhos mais complexos, é mecânica e burra.

Isso não impede, contudo, que *Raving Rabbids* seja uma experiência interessante para quem se diverte sozinho. Ele traz para o Wii a mania das conquistas, obtidas quando você atinge objetivos, como ir bem em cada minigame ou achar segredos no museu. Assim, acabar o game, completando-o em 100% são coisas bem diferentes.

O jogo possui um humor histérico e exagerado que não é para todos. Entretanto, pode ser bem aproveitado seja por um jogador, em grupo, ou em modo multiplayer online. O título só peca pelo número limitado de games, ainda que não sejam tão "mini".

– *Carlos Oliveira*



Plataforma: Wii
Produção: Ubisoft
Desenvolvimento: Ubisoft Paris
Gênero: Minigames
Jogadores: 1-4

Gráfico: 7.0
Som: 6.5
Jogabilidade: 8.0
Diversão: 7.0
Replay: 7.5
Nota Final:
7.0

REVIEW

Wii



TRANSFORME seu Wii Remote Plus em uma raquete

FLINGSMASH

MAIS UMA BOA IDEIA JOGADA FORA

SABE AQUELES GAMES COM CONCEITOS que parecem muito bacanas na teoria, mas na prática são uns desastres? Então, *FlingSmash* é exatamente assim. Apesar de a história de duas bolinhas, a amarela Zip e Pip, a azul, que querem salvar uma ilha de um vilão sombrio não ser lá muito interessante, a chance de usar pela primeira vez o novo Wii Remote Plus como uma raquete para arremessá-las por aí parecia promissora. Se tudo desse certo, a experiência seria algo como uma mistura de tênis do *Wii Sports* com as coloridas mesas de Pinball. Mas não é bem isso que acontece.

Em *FlingSmash*, você avança por estágios que se movem automaticamente, batendo na bolinha e fazendo com que ela acerte e destrua blocos e inimigos. Para passar de fase é preciso recolher algumas medalhas, que aparecem aleatoriamente na tela. E não pode ficar bobeando, para não ser devorado por um monstro. Aparentemente simples, não é? Errado.

A maneira como você move o Wii Remote Plus não faz com que a bolinha vá para a direção desejada. E isso não tem nada a ver com agilidade. Você precisa errar muitas vezes chacoalhando o controle para que seu personagem acerte alguma coisa. O problema aqui está na forma como o jogo determina onde está o Wii Remote e a bola, ou seja, o ponto de impacto. Não há um pointer na tela que diga a localização do controle, mas sim uma subtela no canto inferior direito da televisão, mostrando em que posição e ângulo ele está.

Há sincronia entre a resposta do movimento real e do movimento virtual do controle. Só que, como estamos lidando com um objeto imaginário, o jogo calcula automaticamente o momento em que você acerta a bola. E é aí que os erros acontecem, pois ela nunca vai para onde estamos mirando.

Some a isso chefes de fase desprovidos de qualquer inteligência e você terá um dos jogos mais entediantes de toda a existência. Na tentativa de agregar algo interessante a cada nova fase, um mago aparece e transforma o personagem em algo diferente, como por exemplo, em uma bola pequena ou de ferro, interferindo na física do jogo – você sente o peso do ferro e a leveza da bolinha. Só que, sem conseguir controlá-la com precisão, o que deveria ser fundamental, e ouvindo uma repetitiva trilha sonora, não demora muito tempo para que tudo fique bem irritante.

FlingSmash é curto, mas nem o acréscimo de alguns minigames e o modo História para dois jogadores conseguem nos manter atentos. A sensação é de que o desenvolvimento do game perdeu o rumo em algum momento e, tudo aquilo que seria divertido, foi pelo buraco.

– Renato Siqueira

Plataforma: Wii
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Artoon
Gênero: Ação
Jogadores: 1-2

Gráfico: 6.0
Som: 3.0
Jogabilidade: 3.0
Diversão: 4.0
Replay: 4.0
Nota Final:
4.0

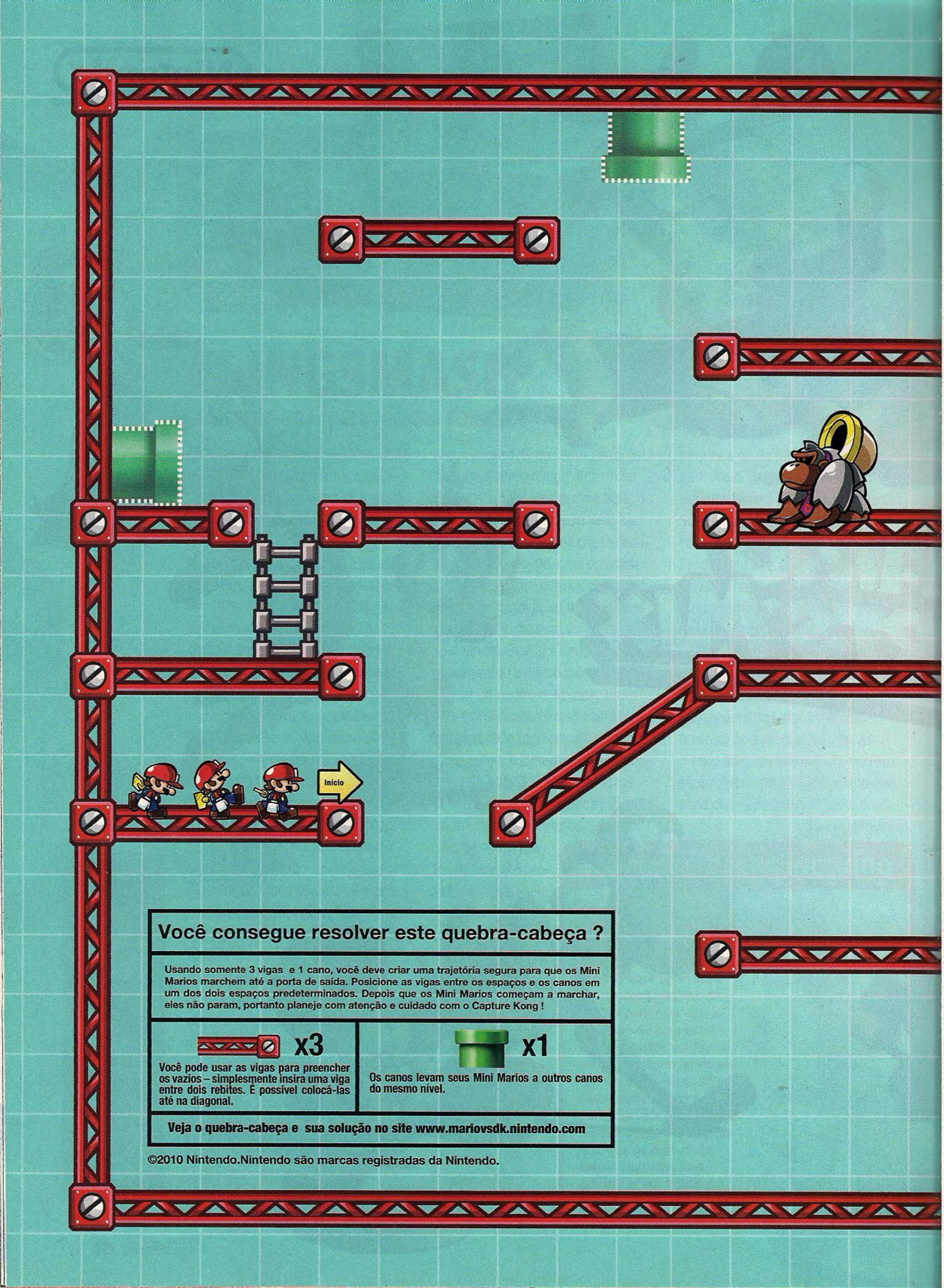
WII REMOTE PLUS INCLUÍDO

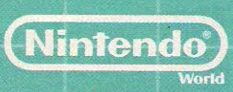
Quem compra o *FlingSmash* recebe uma versão do Wii Remote, batizada de Wii Remote Plus. O novo controle é do mesmo tamanho de um normal, mas com a precisão do dispositivo Wii MotionPlus. Agora é possível dispensar de vez aquela peça extra. Não é nem preciso dizer que o controle vale mais a pena do que o jogo em si. É por isso que os dois estão sendo vendidos juntos por um preço bacana.






Nintendo®
World
ARIO
RTS MIX


Início
Você consegue resolver este quebra-cabeça ?
Usando somente 3 vigas e 1 cano, você deve criar uma trajetória segura para que os Mini Marios marchem até a porta de saída. Posicione as vigas entre os espaços e os canos em um dos dois espaços predeterminados. Depois que os Mini Marios começam a marchar, eles não param, portanto planeje com atenção e cuidado com o Capture Kong !
x3
Você pode usar as vigas para preencher os vazios – simplesmente insira uma viga entre dois rebites. É possível colocá-las até na diagonal.
x1
Os canos levam seus Mini Marios a outros canos do mesmo nível.
Veja o quebra-cabeça e sua solução no site www.mariovsdk.nintendo.com
©2010 Nintendo.Nintendo são marcas registradas da Nintendo.



Fim

MARIO VS. DONKEY KONG™
MINI-LAND MAYHEM!

Seja Criativo!

Guie os Mini Marios através de uma série de quebra-cabeças usando objetos como vigas, molas, canos e principalmente sua esperteza.

NINTENDO DS™



AÇÃO em alta na nova sequência da franquia

CALL OF DUTY: BLACK OPS

QUANDO MAIS DO MESMO É UMA EXCELENTE NOTÍCIA

MAIS UM FINAL DE ANO e mais um game da franquia arrasa quarteirões *Call of Duty*. Se por um acaso você esteve dormindo em uma caverna nos últimos tempos e não faz ideia de que se trata, aí vai uma explicação: desta vez *Call of Duty: Black Ops* leva os combates armados para a época da Guerra Fria (1945-1991), passando por países como Cuba, Vietnã e Rússia, com direito a teorias conspiratórias e operações super secretas do governo norte-americano.
E, inclusive, traz de volta alguns personagens conhecidos.

Agora que você já refrescou a memória ou aprendeu um pouco sobre a série de tiro em primeira pessoa, vamos ao que interessa: o game pode não ter o mesmo visual de suas versões em alta definição, mas o resto todo está aqui, sem tirar nem por. Aliás, o uso de controles por movimento, que são o mais próximo da precisão atingida por aqueles que jogam tal o First-Person Shooter (FPS) com mouse e teclado, é um o bônus que o torna muito mais divertido.

Todas as armas, todas as fases e todos os extras estão presentes, para não dar margem a reclamações e deixar todo mundo satisfeito. E mesmo sendo a versão mais fraca no departamento visual, *CoD: BO* para Wii traz um avanço gráfico significativo em relação a seu antecessor, com texturas mais limpas e frame rate (avanço de imagens) mais estável. O que por si só é uma excelente notícia, já que o ponto alto do game é o modo multiplayer. Falhas na transição de uma cena ou de uma jogada costumavam ser responsáveis por mais mortes do que até mesmo o famoso lag entre os jogadores.

E, por falar nisso, o modo via internet continua seguindo a mesma fórmula viciante de sempre: conforme o seu desempenho nas partidas online, você ganha pontos de experiência que elevam a sua posição militar. Com isso, tem mais opções de customização por meio de perks e novos equipamentos. Os perks, usados para conseguir diferentes tipos de vantagem durante os combates, também voltam com uma dose extra de criatividade, aumentando ainda mais o vasto leque de opções para as jogatinas na rede.

A única parte triste desta história é que não há suporte para partidas com tela dividida. Algo que faz falta, principalmente, no excelente modo contra zumbis. Não tem a mesma graça explodir cabeças de mortos-vivos nazistas se você não puder tirar sarro dos seus amigos menos providos de reflexos, que acabem devorados pelos comedores de cérebro.

Já a campanha principal, apesar de curta, é extremamente intensa. A história segue o fluxo das memórias do soldado Mason, que por alguma razão foi capturado e está sendo torturado para contar tudo que viveu durante seus anos no serviço secreto. Conforme a trama se desenrola, o jogador se vê em diferentes momentos históricos do período pelo qual o game se passa. Apesar da boa narrativa e do retorno de um personagem interessante, não foi dessa vez que a Treyarch conseguiu superar a extinta Infinity Ward na hora de criar um time de personagens carismáticos para acompanhar as missões. Você dificilmente vai dar a mínima para a maioria deles.

O novo episódio da fraquia *Call of Duty* é mais do mesmo. Mais explosões, mais tiros, mais fases e mais ação. O que, obviamente, só pode significar uma coisa: mais diversão. Afinal, quem foi que disse que uma franquia precisa se reinventar constantemente para permanecer interessante?

– Acauã Barreto



Plataforma: Wii
Produção: Activision
Desenvolvimento: Treyarch
Gênero: Ação
Jogadores: 1

Gráfico: 8.0
Som: 8.0
Jogabilidade: 8.0
Diversão: 8.0
Replay: 7.0
Nota Final:
8.0



2011 É O ANO DE ESTUDAR NA SAGA!

CONHEÇA OS CURSOS QUE ESTÃO COM VAGAS ABERTAS ESPERANDO POR VOCÊ

Final de ano é época de decidir quais serão os objetivos para o ano seguinte. Você já parou para pensar sobre isso? E não há nada melhor que incluir estudos nessa lista. Sempre existem diversas coisas que podemos aprender e que nos fazem amadurecer profissionalmente e pessoalmente.

E que tal estudar artes e computação gráfica em uma escola que tem esse compromisso com os alunos? Essa é uma das áreas que mais cresceu nos últimos anos, tem mercado aquecido e está carente de bons profissionais. Os cursos da SAGA oferecem tudo que um aluno precisa: infraestrutura de ponta, professores extremamente competentes, ambientes de estudo confortáveis e ensino de primeira.

Tem dúvida sobre a qualidade da SAGA? Faça o teste: pergunte a quem estuda lá. Mande uma mensagem para o Twitter oficial (@Escola_SAGA) e veja as opiniões dos próprios alunos. Quer conhecer os diferenciais? Entre no site (www.SAGA.art.br) e no Blog (www.SAGA.art.br/blog) e veja os trabalhos realizados em aula e os resultados alcançados. Você vai se surpreender.

Conheça um pouco mais sobre cada curso, lembrando que a SAGA possui unidades em Recife, Salvador, Distrito Federal e São Paulo – e novas estão vindo por aí! Não esqueça de consultar quais cursos estão disponíveis em cada unidade visitando o site ou fazendo uma visita. Será um prazer recebê-lo e, quem sabe, tê-lo como um novo aluno em 2011. Pense no seu futuro, construa a sua própria SAGA.

SINAPSE

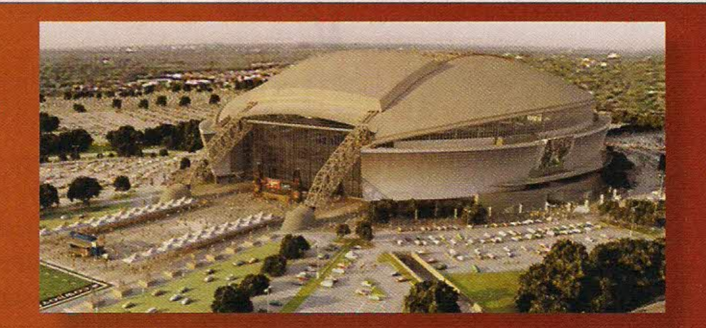
O Sinapse é um curso completo de arte digital, orienta o aluno desde a modelagem com estudos anatômicos, passando pelo mapeamento e texturização de personagens até a criação e configuração de um esqueleto animável para controlar esses personagens. É voltado para designers, publicitários, desenhistas, artistas e pessoas interessadas em se profissionalizar na área de arte digital com objetivo de desenvolver personagens e animações. Depois de 600 horas de curso, o aluno receberá 12 Certificações Autodesk®, de validade internacional. O Sinapse utiliza os seguintes softwares: 3ds Max®, Combustion®, Mental Ray®, Photoshop® e Premiere®




MARQUISE

O curso Marquise, voltado para atender ao mercado de maquete eletrônica, tem o objetivo de complementar o conhecimento de profissionais que trabalham nos ramos da engenharia, arquitetura, decoração e até mesmo cinema. A metodologia de ensino aborda primeiramente os conceitos sobre formas e volumes, depois edição de plantas em 2D e, finalmente, construção de cenários em três dimensões.

Ao término do curso o aluno receberá 8 Certificações Autodesk®, de validade internacional.



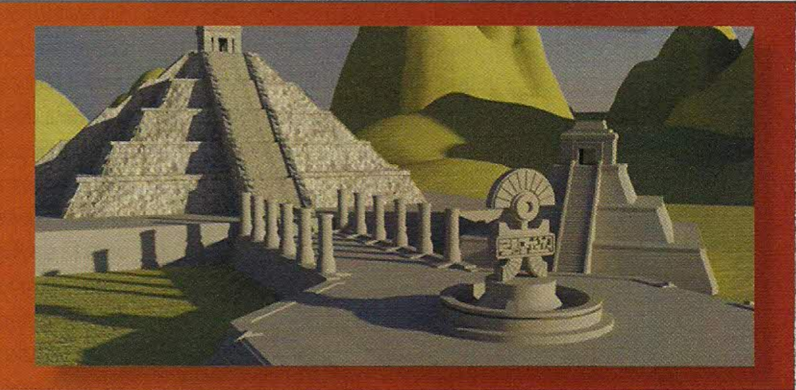
START

Com carga horária de 408 horas, o Start é voltado para ilustradores, desenhistas, designers gráficos, publicitários e apaixonados por arte, game e animação que desejam desenvolver a sua criatividade nos setores mais importantes da Computação Gráfica: impressão, web, vídeo e 3D. Durante o curso, o aluno trabalha com sete softwares de imagem da linha Adobe® (Photoshop®, Illustrator®, Flash®, Dreamweaver®, Premiere®, After Effects® e Maya®) e é estimulado a pensar sobre seu projeto em sala de aula como um produto de arte e entretenimento, finalizando o treinamento com a produção de um curta-metragem.



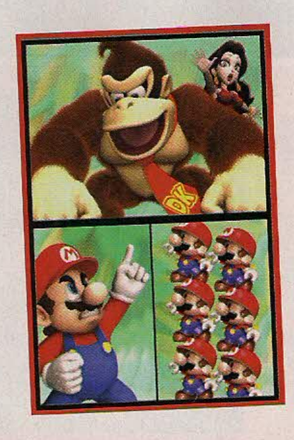
PLAYGAME

O PlayGame é o mais completo curso de desenvolvimento de jogos em 3D. Orienta o aluno desde o concept art, em papel, passando pela escultura em massa, modelagem 3D de cenários e personagens, até finalmente montar o jogo usando a engine UDK. Ao fim do curso, o aluno recebe 10 Certificações Autodesk®, reconhecidas internacionalmente. O curso é destinado a estudantes de arte, publicidade e propaganda, marketing, design digital, pesquisadores de jogos digitais e todos aqueles interessados pelo universo dos games. Com carga horária de 500 horas, o curso utiliza os softwares Maya®, MudBox®, Motion Builder®, Mental Ray®.

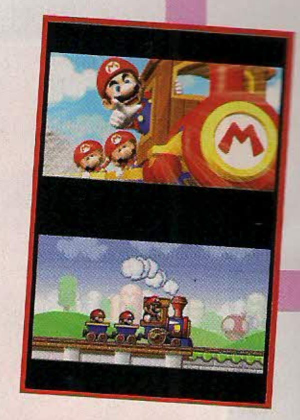


www.saga.art.br









MARIO VS. DONKEY KONG: MINI-LAND MAYHEM!

O PUZZLE MAIS NINTENDISTA QUE O SEU NINTENDO DS TERÁ



Plataforma: Nintendo DS
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: NST
Gênero: Ação, Quebra-cabeça
Jogadores: 1

Gráfico: 8.5
Som: 9.5
Jogabilidade: 9.0
Diversão: 9.5
Replay: 9.0
Nota Final:
9.0

MARIO LEVAVA UMA VIDA PACATA ATÉ QUE sua namorada foi raptada por um terrível monstro e... Se você pensou em Bowser, se enganou! Nem todo mundo sabe, mas o verdadeiro responsável pela estreia do bigodudo na perigosa profissão de salvador de damas foi Donkey Kong [veja box ao lado]. E essa antiga rivalidade volta a ser revivida na série *Mario vs. Donkey Kong*, que chega ao quarto título.

O grande herói do Reino do Cogumelo, se prepara para inaugurar o Mini-Land, mais um de seus parques de diversão temáticos. Sua bela convidada de honra é a elegante Pauline. Para comemorar a ocasião, os 100 primeiros visitantes serão premiados com a Mini Pauline, o novo brinquedo da Mario Toy Company. Donkey Kong quer desesperadamente uma miniatura da moça. Porém, ele se atrasa e chega em 101º lugar. Furioso, o gorilão decide ficar com a garota verdadeira e a carrega para dentro de Mini-Land. Para variar, só o encanador poderá salvá-la. E com a ajuda de seus Mini Marios, atravessará o parque inteiro para reencontrar, digamos, sua ex-namorada.

Neste game, muitos elementos homenageiam o saudoso arcade *Donkey Kong*: Pauline volta a ser a moça resgatada por Mario. O level design é composto por vigas e escadas e por inimigos especiais, como as Fireballs. Ainda há uma mescla genial dos universos de *Super Mario Bros.* e *Donkey Kong Country* – com destaque especial para a trilha sonora, que faz uma releitura dos temas principais das duas séries. Tudo isso cria um charme, que por si só já torna o título indispensável na coleção de todo bom fã da Big N.

Em *Mario vs. Donkey Kong: Mini-Land Mayhem!*, o bigodudo não é controlado por plataformas. E ele nem é o real protagonista. Os verdadeiros heróis de Pauline são os Mini Marios, os carismáticos bonecos que se movem sem controle para frente e apenas mudam de sentido quando se chocam com algo. Assim, cabe ao jogador modificar o cenário com a Stylus para criar o caminho correto para que as miniaturas cheguem até a porta de saída, o que destrava uma outra fase. As versões de brinquedo de Toad, Peach, Donkey Kong e Pauline também aparecem para ajudar em fases especiais. É uma pena, mas não entendemos porque não há o Mini Luigi...

Como todo bom jogo da Nintendo, a interface de *Mini-Land Mayhem!* é bastante intuitiva e os controles são facilmente aprendidos. Cada um dos oito mundos, que representam atrações do parque e possuem oito fases normais, uma de chefão e uma de minigame, apresenta uma nova mecânica.

Mas a jogabilidade é quase a mesma por todo o game: construa caminhos por meio da tela de toque com a quantidade de vigas ou escadas que você tiver para guiar os Mini Mario. E faça-os interagir com os diferentes elementos, como canos, molas e canhões. Como a quantidade de recursos é limitada, você terá que planejar bem antes de agir.

Os brinquedinhos não são muito inteligentes, e vão cair nos espi-



ABRA e feche o seu DS com o game ligado. Tem uma surpresa para você!

ñhos ou ir de encontro ao inimigo se você não impedi-los, colocando obstáculos ou fazendo-os desviar. Ainda, todos os Mini Marios que você tiver na fase deverão passar por um portal um atrás do outro, com no máximo seis segundos de diferença. E, para dar mais dor de cabeça, há alguns deles que estão trancados, sendo que apenas um dos Mini Mario terá a chave. Ou seja, ele deverá ser o primeiro a entrar. Portanto, estratégia é fundamental. Para completar, você se sentirá compelido a pegar moedas, cartas e M-Tokens (moedas azuis especiais) para completar a quantidade de pontos necessária para ganhar troféus. Juntar todas as cartas de cada mundo abre a fase do minigame. Colecionar M-Tokens e troféus habilita áreas especiais que são realmente difíceis.

O visual colorido e as miniaturas engraçadinhas não enganam: este game vai dar muito trabalho se você quiser completá-lo em 100%. Mas é aí que está toda a graça, não é? *Mini-Land Mayhem!* tem uma ótima curva de aprendizado. Então, o desafio que poderia ser frustrante, consegue manter um ritmo viciante e divertido. E caso fique preso em alguma parte, basta usar a ajuda do Mini Guide, que soluciona o quebra-cabeça para você.

Se mesmo depois de ultrapassar os oito mundos, vencer o DK na sua última fase e completar as áreas especiais, você ainda tiver vontade de queimar mais o fosfato do seu cérebro, alegre-se: o jogo ainda conta com o Plus Mode, que leva *Mini-Land Mayhem!* a patamares elevados. E para compensar cada centavo gasto, ainda há o modo Construction Zone, que permite a criação de suas próprias fases, com uma ferramenta muito bem feita e fácil de ser usada. Mas acredite: criar puzzles desafiadores é por si só um quebra-cabeça dos bons. Através da internet ou conexão local, você poderá fazer o download ou compartilhar levels criados. E até 160 novas fases poderão ser salvas no seu cartucho!

Porém, como nem tudo são flores, o game não é muito diferente dos seus predecessores: apesar da jogabilidade e do visual mais refinados — excetuando as aberturas das fases de Donkey Kong, que dão a sensação de terem sido feitas sem muito capricho —, não há nenhuma grande inovação na série ou nenhuma nova premissa. Mas se você não se cansou dos outros *Mario vs. Donkey Kong* e tem vontade de jogar um puzzle de qualidade com todo o charme assinado pela Nintendo, eis o game para você.

— Natalie Hidemi









O SEGREDO é desvendar todos os enigmas do game

NINE HOURS, NINE PERSONS, NINE DOORS

MUITO MAIS DO QUE NOVE MOTIVOS PARA JOGAR

SE ACORDAR EM UM LUGAR ESTRANHO sem entender o que está acontecendo já não fosse assustador o suficiente, imagine então perceber que você está misteriosamente em um navio. A embarcação está naufragando e você precisa resolver um quebra-cabeça. A sua vida depende disso, pois solucioná-lo é a única maneira de sair do quarto trancado onde você está.

Conseguindo fugir da primeira armadilha, você descobre que não está sozinho nessa. Há mais oito pessoas presas no mesmo barco. Todos, inclusive você, terão que passar por nove portas, dentro do tempo limite de nove horas, ou irão encarar o mesmo destino: a morte.

O enredo pode parecer um pouco com um roteiro de filme de suspense, mas a história vai muito além disso. Questões morais são abordadas, conspirações e até alguns detalhes dignos de ficção científica. O jogo consegue ser instigante, mesmo nos longos trechos de diálogo entre os personagens. Você QUER saber mais, mesmo que a situação na qual o protagonista se encontra seja um tanto quanto desesperadora.

Com design cativante e diferente, os personagens surpreendem, inclusive aqueles que possam agir como estereotipados, em um primeiro momento. Uma das meninas, que no começo parece estar lá só para constar como "garota genérica com pouca roupa e seios fartos", consegue se destacar pela sua personalidade e inteligência mais do que pelos seus atributos físicos.

Apesar de variar pouco, a trilha sonora é bem escolhida e ajuda a entrar no clima de suspense e tensão. Os efeitos sonoros às vezes podem até mesmo ajudar a encontrar a solução para alguns puzzles.

Para encontrar as respostas dos quebra-cabeças, é preciso explorar todos os cantos das acomodações vistas no jogo. Assim, você ganhará pistas ou objetos essenciais para cada desafio. E são vários tipos: desde organizar peças de um jeito para que formem uma imagem, tocar uma música em um piano e até problemas matemáticos, usando o sistema hexadecimal de numeração ou o famoso sudoku.

Esse jogo, todavia, não é para crianças: contêm palavrões, piadinhas maliciosas, sangue e, por mais que não mostre as vísceras propriamente ditas, a descrição da carnificina que possa acontecer consegue ser bastante detalhada.

Com seis possibilidades de final – sendo que a conclusão "verdadeira" só pode ser vista a partir da segunda vez que você joga, e se fizer as escolhas certas –, esse game só peca em se prolongar demais na história e por ter trechos muito curtos de interatividade. Para remediar um pouco esse problema e incentivar o jogador a curti-lo novamente, depois de terminá-lo pelo menos uma vez, é possível pular as cenas e diálogos já vistos.

Se você gosta de histórias intrigantes, investigações e conspirações, *Nine Hours, Nine Persons, Nine Doors* é, provavelmente, uma das melhores opções que você irá encontrar para Nintendo DS. Você não vai se cansar dele até ver o final verdadeiro – ou talvez até ver todos os finais.

– Marina Val



Plataforma: Nintendo DS
Produção: Aksys Games
Desenvolvimento: Chunsoft
Gênero: Aventura
Jogadores: 1

Gráfico: 9.0
Som: 9.0
Jogabilidade: 9.0
Diversão: 10.0
Replay: 10.0
Nota Final:
9.0


Wii
Kirby's Epic Yarn
Ganhe uma Camiseta* na compra de Kirby's Epic Yarn nas lojas oficiais.
Consulte as lojas participantes em www.nintendo.com.br . Promoção por tempo limitado.
*A escolha do modelo está sujeita à disponibilidade de estoque.
Nintendo
Nintendo
TAMBIÉN EN ESPAÑOL
© 2010 Nintendo / Good-Feel. © 2010 HAL Laboratory, Inc. / Nintendo. TM, ® y el logo Wii son marcas registradas de Nintendo. © 2010 Nintendo.
Wii



GAME surge como boa alternativa para GoldenEye

JAMES BOND 007: BLOOD STONE

NEM SÓ DE NOSTALGIA VIVEM OS ASPIRANTES A AGENTE SECRETO

AVALIAR RELEITURAS DE TÍTULOS CLÁSSICOS é uma tarefa quase sempre ingrata. Principalmente para quem é fã do game original: é muito fácil se deixar levar pela nostalgia e ter seus critérios de avaliação inebriados. Você nunca sabe se aquela parte específica do jogo é legal mesmo ou se ela, simplesmente, evoca os bons momentos que você passou com o game no passado. E é por isso que o mais novo título do agente 007 chega em um momento, no mínimo, estranho. *James Bond 007: Blood Stone*, lançado no mesmo dia que *GoldenEye*, não é baseado em nenhum filme da franquia, tampouco é um remake feito para atrair pessoas que passaram longas tardes de domingo em uma matança desenfreada entre amigos, regadas a leite com achocolatado. E quer saber? Esse é justamente o seu maior trunfo.

Sem expectativas, sem o dever de fazer jus a qualquer tipo de moda, o game é uma experiência curta, mas muito gratificante para os donos de Nintendo DS, que raramente encontram um bom shooter para o aparelho. Controlando Bond com o direcional e mirando através da tela de toque, o jogo alterna entre tiroteios em terceira pessoa – que são, sem dúvida nenhuma, os melhores que já pintaram no portátil –, e perseguições de carro proporcionalmente ruins. Podemos encarar essa péssima parte como uma espécie de compensação: a n-Space, a desenvolvedora por trás do game, conseguiu trazer para essa versão o Sistema de Proteção, já tão batido nos consoles de mesa, mas de uma forma impecável e extremamente divertida.

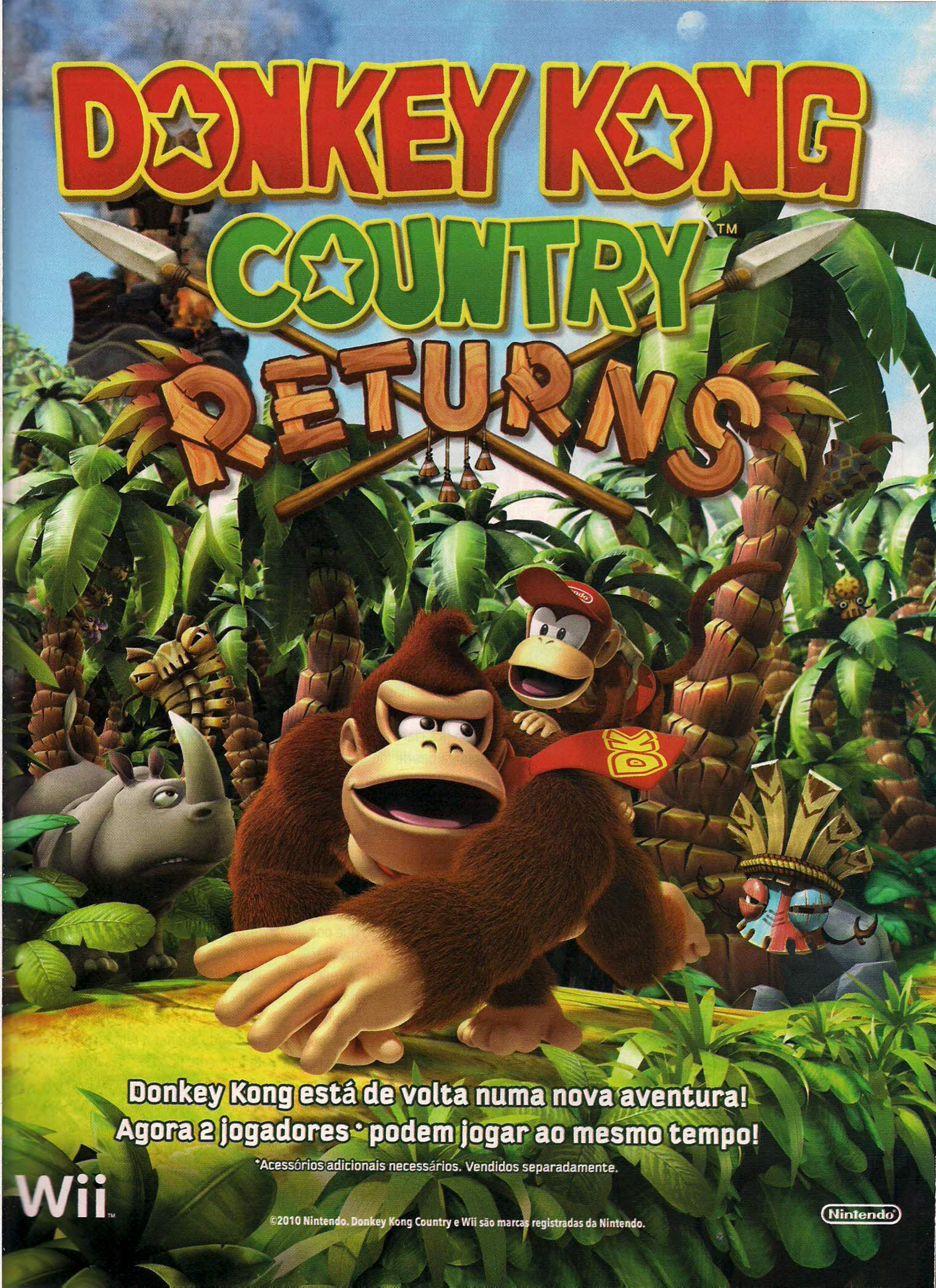
Combinando o direcional digital com a tela de toque, o recurso funciona de forma fácil, intuitiva e quase sempre muito precisa. Dificilmente você vai se ver em uma situação onde sua única alternativa é descarregar o pente de balas nos inimigos mais rápido do que eles. Há sempre um móvel para se esconder, uma parede para usar como cobertura ou, no pior dos casos, uma chance para correr e regenerar a vida do agente.

Mesmo sofrendo pelas limitações de hardware, os gráficos também não deixam a desejar. Com exceção, é claro, das partes que envolvem as tais perseguições de carro. Desde um primeiro momento, fica evidente que essa modalidade do game não saiu bem como os desenvolvedores planejaram: não há nenhuma sensação de velocidade. Os controles, que durante as trocas de tiro funcionam tão bem, aqui fazem você sofrer para manter o veículo no trajeto. E os gráficos... Bem, é suficiente dizer que chega a dar pena ver o valente portátil se esforçando para renderizar todos os elementos do cenário. E quase que ele não dá conta.

De mais a mais, seja você um fã de 007, um ex-viciado em *Goldeneye* ou só alguém à procura de um excelente shooter portátil, *Blood Stone* pode e, com certeza, vai agradar. No entanto, é preciso deixar claro que, mesmo tendo momentos ruins, o maior defeito do jogo é na verdade sua curtíssima duração. É possível terminá-lo em poucas horas. Mas quer saber a boa notícia? O multiplayer tem tudo para ser o que a versão para DS de *Goldeneye* não foi: uma ótima desculpa para juntar os amigos em qualquer lugar e mandar chumbo. O que, no final das contas, talvez demonstre que é quase impossível se livrar do fator nostalgia quando se trata de Bond. Ou melhor: James Bond.

– Acauã Barreto




DONKEY KONG COUNTRY™ RETURNS
Donkey Kong está de volta numa nova aventura!
Agora 2 jogadores* podem jogar ao mesmo tempo!
*Acessórios adicionais necessários. Vendidos separadamente.
Wii
©2010 Nintendo. Donkey Kong Country e Wii são marcas registradas da Nintendo.
Nintendo







TODOS os minigames se baseiam em trabalhos manuais

CRAFTING MAMA

MAMA TEM MIL TALENTOS, MAS NÃO SURPREENDE

DEPOIS DE MOSTRAR SUA CAPACIDADE COZINHANDO e cuidando de uma horta, agora Mama decide provar que manda bem com artesanato. Em *Crafting Mama*, você pode costurar colchas de patchwork, moldar vasos de barro, montar bijuterias e até fazer bonecas de feltro. Basta seguir as instruções e usar a Stylus. E não é só isso. Dá para fazer outros trabalhos artísticos, como dobraduras, costurar cachecóis e esculpir em madeira.

Alguns deles, como os de modelar cerâmica, acabam sendo extremamente repetitivos. Pois todo o processo de amassar a argila, moldar, colocar no forno e pintar é praticamente o mesmo. E não tem muito como fugir disso. Já outros afazeres, como costurar roupas, conseguem uma pequena variação na mecânica de movimentos. No entanto, isso depende do tecido que você escolher.

O estilo gráfico usa e abusa de rendas e tecidos, chegando até a lembrar vagamente o visual de *Kirby's Epic Yarn*. Obviamente o jogo da bolota rosa da Nintendo é muito mais vistoso e divertido. Dito isto, acho que fica bem claro que esse é o título da série mais rosa e cheio de frufrus entre todos os já lançados. *Crafting Mama* quase grita: "Eu fui feito para meninas de quatro a 12 anos que gostam de coisas fofas e trabalhos manuais". Isso fica claro principalmente nos minigames de montagem de bijuterias, nos quais o resultado não parece muito melhor do que aqueles colares de macarrão feitos na pré-escola.

Os efeitos sonoros são praticamente os mesmos desde o primeiro título da série. Uma reciclagem descarada, em um jogo que por si só já é uma versão reaproveitada das anteriores. Há poucas funções que sejam novas e que mereçam destaque. Uma delas, é a oportunidade de vestir Mama com roupas que você mesmo fez. Antes, você só podia escolher entre vestimentas pré-definidas, que surgiam conforme o seu desempenho.

Falando em inovações, o que realmente se destaca aqui são microgames extras, que só podem ser desbloqueados se o jogador conseguir boas pontuações nos desafios comuns. E entenda: uma boa pontuação se trata de conquistar medalhas de prata ou ouro com seus trabalhos manuais. Um desses jogos especiais, por exemplo, se refere à dobradura de aviõezinhos.

Se você consegue montar direitinho uma nave de papel, você desbloqueia um nível no qual deve manter o mesmo avião voando pelo maior tempo possível. Aí você precisará controlar direção e velocidade. Em outro caso, o objetivo é apenas fazer a maior pilha de travesseiros dentro do limite de tempo permitido.

A verdade é que pouca coisa mudou desde o primeiro jogo da série *Mama*: as mesmas mecânicas e efeitos sonoros são reutilizados mudando apenas a temática, o que dificilmente pode ser descrito como uma evolução. A sensação é de que estamos jogando sempre o mesmo jogo, e é difícil dizer por quanto tempo essa fórmula vai fazer sucesso, mesmo entre seu público-alvo.

– Marina Val



Plataforma: Nintendo DS
Produção: Majesco Games
Desenvolvimento: Cooking Mama Limited
Gênero: Quebra-cabeça
Jogadores: 1

Gráfico: 6.0
Som: 6.0
Jogabilidade: 8.0
Diversão: 7.0
Replay: 6.5
Nota Final:
6.5

www.revolutiongamesexpress.com.br



Shopping União
Av. dos Autonomistas, 1.400
2º Piso - Loja 336
Vila Yara - Osasco
Tel 11. 3681-7696
Segunda a Sábado das 10h às 22h
Domingos e Feriados das 14h às 20h

Shopping Galeria
Rua Dona Primitiva Vianco, 100
Piso Superior - Loja 117
Centro - Osasco
Tel 11. 3682-6305
Segunda a Sábado das 9h às 20h
Não abre aos Domingos e Feriados

Shopping Continental
Av. Leão Machado, 100
2º Piso - Loja P37
Parque Continental - São Paulo
Tel 11. 3714-1114
Segunda a Sábado das 10h às 22h
Domingos e Feriados das 14h às 20h

Shopping Butantã
Av. Professor Francisco Morato, 2.718
2º Piso - Loja 238
Butantã - São Paulo
Tel 11. 3721-2649
Segunda a Sábado das 10h às 22h
Domingos e Feriados das 14h às 20h

Shopping Central Plaza
Av. Dr. Francisco Mesquita, 1.000
Loja S10
Vila Prudente - São Paulo
Tel 11. 2219-0415
Segunda a Sábado das 10h às 22h
Domingos e Feriados das 14h às 20h

DETONADO!

Wii

GOLDEN EYE - 007

> Ricardo Syozi

Bond, o maior agente secreto de todos os tempos está de volta! *GoldenEye 007* para Wii traz um sistema de jogo muito parecido com os da série *Call Of Duty*, mas suas peculiaridades dão o toque saudosista e imersivo que tanto esperávamos. No geral, o game é direto e reto: siga o caminho indicado, matando todos os inimigos que aparecerem.
No modo 00 Agent, no entanto, alguns objetivos são acrescentados. Com este guia, você saberá o que fazer em todos os casos para completar a sua missão com sucesso.

Arkhangelsk: Dam



Após derrubar os dois soldados, siga para a torre por trás. Ande agachado e suba a escada até encontrar outro soldado com uma sniper. Mate-o antes que ele perceba sua presença.



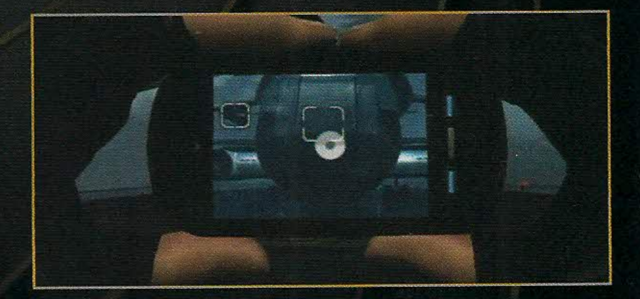
Entre na sala, pegue a arma e, para proteger o agente 006, acabe com todos os soldados que aparecerem. Corra até o caminhão. Dentro do veículo, atire em todos os inimigos que puder, mas dê preferência àqueles com metralhadoras em cima de carros.



Quando um soldado abrir a porta do veículo, chacoalhe o Wii Remote para derrubá-lo. Atire no caminhão para explodi-lo e abrir caminho.



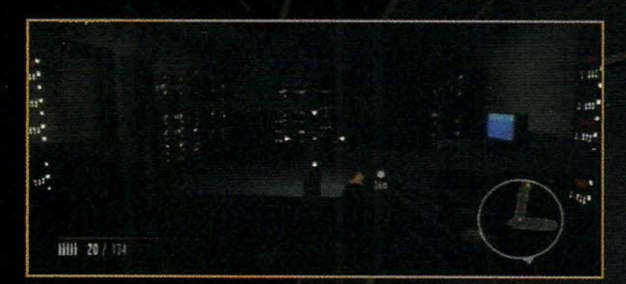
Depois que o caminhão capotar, siga o 006. Após a cena em câmera lenta, siga para frente da sala de computadores. Quebre o cadeado e passe pela porta. Use o smartphone para hackear o aparelho com a luz azul piscante. Saia da sala, mate todos os soldados e siga para baixo. Continue pelo caminho indicado. Mate todos perto dos pequenos barcos, e passe pela porta de metal.



Desça as escadas, matando os soldados até chegar ao elevador indicado pelo mapa. Suba. Assim que sair dele, esconda-se atrás de uma placa de metal, e mate os guardas que surgirem. Continue subindo até encontrar o helicóptero, equipe o seu smartphone e tire três foto da aeronave.

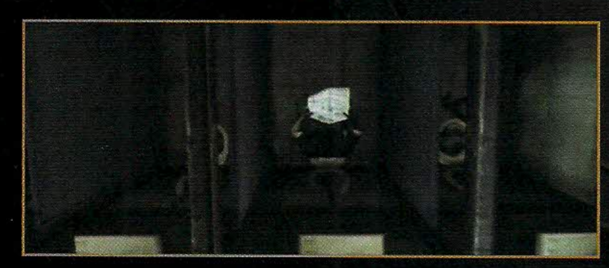


Uma leva de soldados vai aparecer. Desça e acabe com todos. Siga para a torre em que há um soldado com sniper. Acabe com ele e use seu smartphone na luz azul piscante para hackear o Wi-Fi.



Continue seguindo pelo caminho indicado, entre no elevador. Saindo dele, vire à esquerda. Você verá uma janela de vidro com um pequeno espaço aberto. Através dele, atire no cadeado da porta, desça, mate os soldados inimigos. Suba, entre na sala, agora aberta, e use o seu smartphone para hackear mais um aparelho. Siga até o elevador. Desça e continue matando os soldados inimigos até encontrar o agente 006, que pulará de paraquedas.

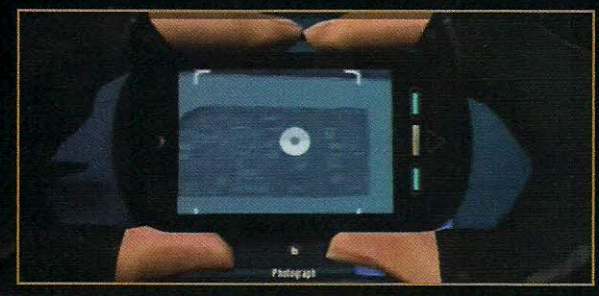
Arkhangelsk: Facility



Siga pelo duto de ar até encontrar o soldado no banheiro. Derrote-o e siga em frente matando os inimigos pelo caminho (são muitos) até encontrar uma sala com uma câmera. Destrua o objeto para não convidar mais guardas para a festa.



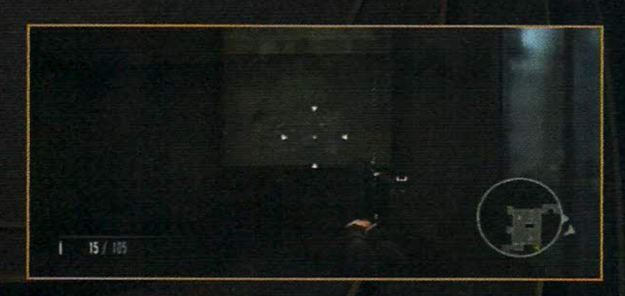
Passe pela porta de ferro e siga pelo duto. Espere os dois guardas deixarem a sala e destrua a outra câmera.



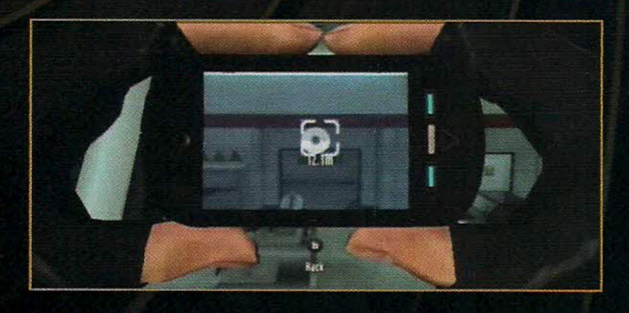
Após matar o cara da máquina de refrigerantes e o cara na cadeira, siga pela sala e use o smartphone nos planos na parede. Siga até encontrar um duto, entre e atravesse o caminho até o seu smartphone começar a piscar. Desça na segunda abertura no chão e hackeie o aparelho na parede.



Mate todos os guardas da sala com cubículos. Entre na sala em que há dois guardas e um cientista e mate apenas os guardas. Siga pela direita na parte com dois tanques, passe pelo alambrado e entre na porta. Suba, destrua a câmera e mate os guardas. Tire uma foto do plano na parede. Entrando na sala com os cientistas, destrua a câmera e mate os inimigos.



Siga para a esquerda, use o computador, entre na sala que se abriu e tire uma foto do plano na parede. Use seu smartphone para hackear um aparelho no alto da sala com os cientistas para ajudar o 006.



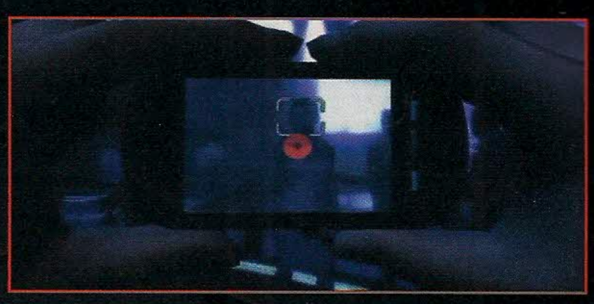
Siga pelo caminho indicado e destrua os tanques para terminar a fase.

DETONADO!



Barcelona: Nightclub

Siga pelo caminho indicado, suba as escadas, atenda seu telefone e entre no clube noturno. Após a cut scene, siga pela pista de dança até o DJ. Use o smartphone para tirar uma foto de uma mulher de vestido branco.



Em seguida, fale com ela e a siga. Continue pelo caminho indicado até entrar no escritório de Zurovsky. Após a cut scene, pegue a arma que a mulher jogou no chão e acabe com todos os inimigos. Volte para o escritório de Zurovsky, atire no quadro com quatro fotos do cara, abra o cofre e pegue a lista de contato.



Saia do escritório e siga pelo caminho indicado. Assim que passar por uma porta dupla, um momento em slow motion ocorrerá. Mate os três guardas rapidamente. Passe pela cozinha, entre no frigorífico e mate o inimigo.



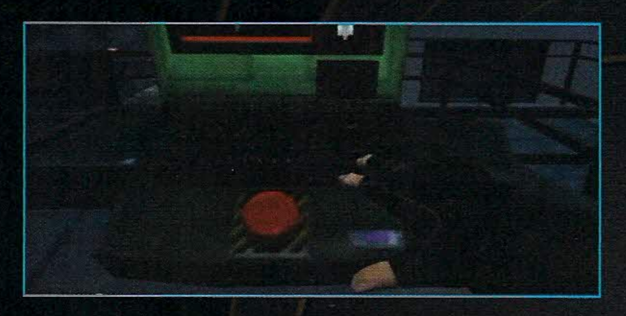
Em seguida, tire uma foto com seu smartphone das caixas de armas no canto. Mate os inimigos e siga em frente. Você irá passar pelo bar/restaurante onde há muitos inimigos, mate todos e use o bar para se proteger. Suba as escadas do local e procure por um duto de ventilação para ir até a sala de segurança.



Use seu smartphone para roubar as informações do aparelho Wi-Fi na parede e saia. Desça e siga até a grande janela. Continue correndo até chegar a saída e terminar a fase.

Arkhangelsk: Airfield

Mate todos os soldados inimigos, corra em direção à plataforma com mísseis e aperte o botão no laptop para atacar o helicóptero.



Desça da plataforma e mate todos os soldados pelo caminho. Siga pela rua de baixo, entre na abertura que foi aberta após uma explosão. Vá por ali e destrua os soldados pelo caminho. Siga para a outra plataforma com mísseis para destruir o helicóptero de uma vez por todas.



Corra em direção ao local onde o helicóptero caiu, há uma passagem aberta na parede. Passe por ela, suba as escadas e acabe com os soldados na sala com cubículos. No último andar, destrua os computadores.



Desça as escadas e saia pela porta do andar de baixo. Pilotando uma moto, atire nos inimigos até alcançar o avião.

Dubai: Carrier

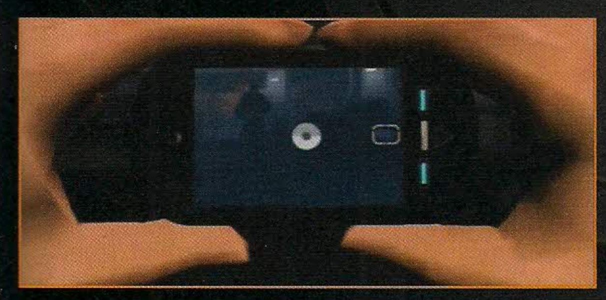
Suba as escadas para se encontrar com Sky Briggs. Após a cut scene, acabe com os inimigos - atire nas luzes para facilitar o trabalho. Continue pela esquerda, passe pela sala com os mísseis em amostra e mate todos. Use seu smartphone para hackear o laptop perto das janelas para ativar a arma robótica.



Saia da sala e use seu smartphone para hackear o dispositivo na parede ao lado da saída.



Siga pelo caminho indicado, acabando com todos os inimigos. Passe pelo detector de metais e vire à direita. Continue até chegar ao barco. Dentro dele, vire à esquerda e desça pelo buraco. Assim que chegar a uma parte com alguns inimigos de costas para você, hackeie a arma robótica.



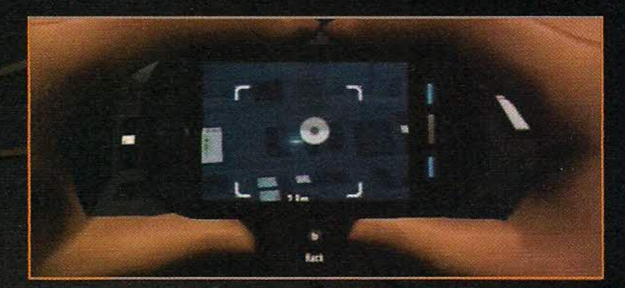
Passando pelo deck de comando, desça as escadas e procure pela porta de onde se ouvem vozes. Abra-a e salve um dos reféns.



Continue descendo para encontrar mais um refém. Chegue até a sala de máquinas, mate os inimigos sorrateiramente e desarme a bomba.



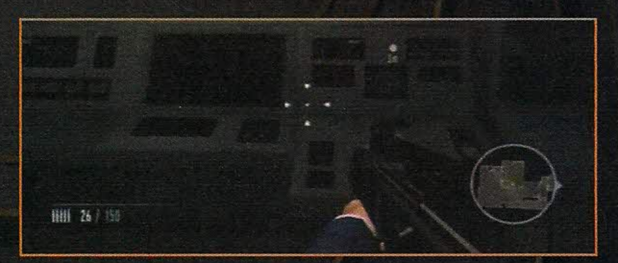
Logo em seguida, suba as escadas e desarme mais um computador na mesma sala.



Continue pelo caminho indicado até ouvir vozes vindo de uma porta fechada. Abra a porta e salve o último refém.



Siga em frente até chegar ao galpão, mate os guardas e use o computador para abaixar a plataforma de carga com os carros.



Aguente a leva de inimigos, vá para a plataforma que desceu e ative o botão para ela subir. Corra até o helicóptero, espere a cut scene começar e coloque o seu smartphone no veículo.



Em seguida, corra o mais rápido que puder para sair do barco.

DETONADO!

Wii

Severnaya: Outpost

Acabe com o guarda no snowmobile. Siga pelo túnel. Cuidado para não disparar alarmes. Após passar pelo caminhão, continue até os fundos para encontrar a primeira caixa de armas.



Continue em frente até passar pela estrada cheia de destroços e inimigos. Siga até chegar a uma parte com um caminhão capotado. Uma caixa de armas está atrás do veículo.



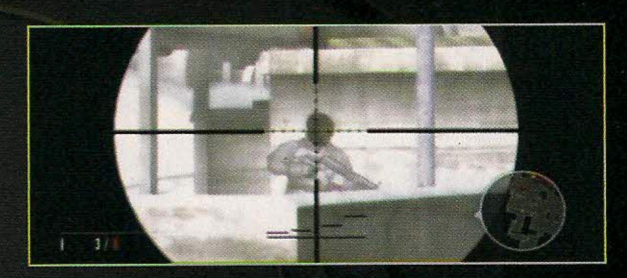
Continue morro acima. Passe pela ponte de madeira e siga até chegar a uma parte da floresta com destroços e fogo. Passe pela casa destruída, vire à esquerda e entre no prédio para achar mais uma caixa de armas.



Saia do prédio e siga pela direita para encontrar mais uma caixa de armas dentro de uma casa. Em seguida, procure pela caixa preta perto da asa do avião e entre na base com o corredor em chamas. Vire à esquerda e entre no pequeno túnel.



Assim que sair dele, siga pelo caminho em chamas. Entre em um segundo túnel e saia pelo duto de ventilação. Use a sniper para facilitar sua vida



Siga por baixo e vire à direita. Vá em em frente até achar a última caixa de armas.



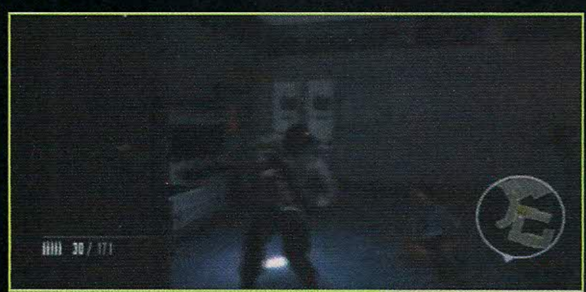
Saia do prédio, vire à direita e siga pela estrada, sempre matando os inimigos que aparecem, até terminar a fase.

Severnaya: Bunker

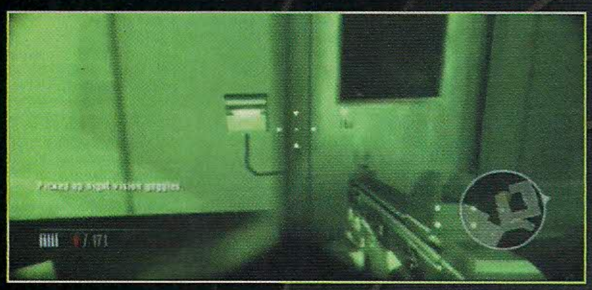
Desça as escadas e mate o inimigo que plantava o explosivo.



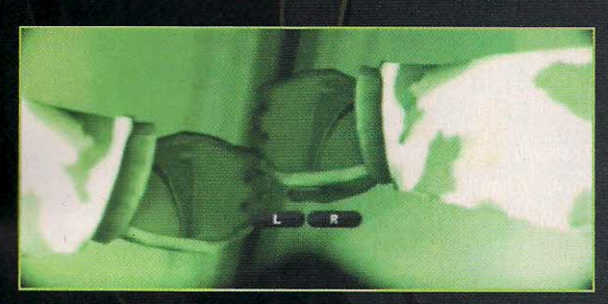
Desarme o explosivo, dê meia volta e continue pelo caminho matando os inimigos. Tire uma foto das blue prints em cima da mesa e abra a porta. Continue sorrateiro até encontrar uma bomba. Desarme-a e retorne para a entrada. Desça as escadas, abra a porta e salve o refém.



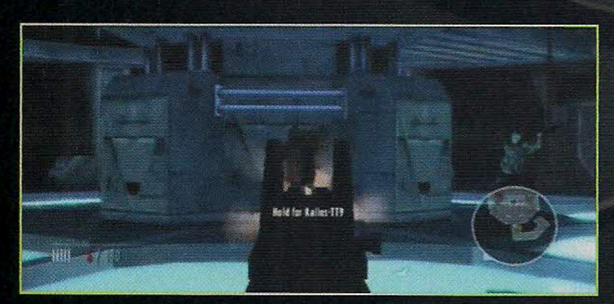
Na mesma sala, pegue os óculos de visão noturna (night vision goggles).



Ative os óculos e procure pelo interruptor na sala seguinte. Percorra o caminho indicado. Tire mais uma foto das blue prints na mesa. Dê meia-volta, siga em frente e abra as portas do elevador.



Saia do elevador, mate o guarda que está logo a sua frente. Desça as escadas de metal e, no fim delas, haverá inimigos. Continue descendo até ver uma bomba plantada na parede. Desarme-a. Volte até o elevador. Saia dele e vá até outro elevador. Dentro dele, aperte o interruptor. Mantenha-se vivo até a porta se abrir.



Passe pela porta e siga em frente. Lembre-se de usar os óculos de visão noturna. Na parte onde tudo começa a tremer, tome cuidado com os Snipers espalhados pelo cenário.



Destrua o cadeado para abrir a porta e, assim, continuar andando pelas salas destruídas. Use bastante o radar para não se perder. Encontre um bloco de pedra que cobre a passagem e tire-o de lá.



Passe por baixo da parte com eletricidade e siga em frente até encontrar o duto de ventilação. Passe por ele e ande até encontrar Natalya.



Siga a Bondgirl.

St. Petersburg: Archives

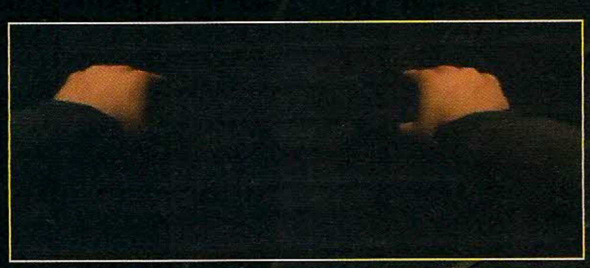
Após a cut scene, use a parede para se proteger de ataques. Suba as escadas e entre na primeira porta à esquerda. Quebre o vidro da sala para passar para a outra sala.



Caminhe até encontrar mais um portão sem passagem. Vire à esquerda para achar uma ventilação de ar. Entre nela.

DETONADO!

Wii



Ao chegar em um portão fechado, aperte o botão ao lado esquerdo para abri-lo. Siga até o próximo Check Point. Estoure a janela à esquerda e entre na sala. Mate os guardas e caminhe até o seu smartphone tocar.



Vá em frente, mate os guardas na biblioteca e siga até o sinal do seu smartphone aparecer no canto direito da tela. Hackeie o dispositivo ao lado da porta.



Na sala seguinte, você verá Natalya sendo levada. NÃO ATIRE!
Desça as escadas e chame o elevador. Sobreviva aos ataques até o elevador chegar, entre nele e desça.



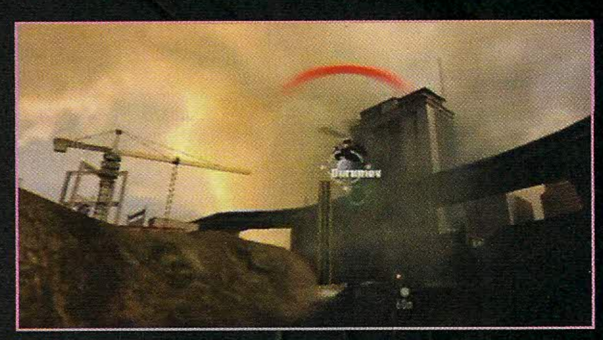
Acabe com todos os inimigos da sala seguinte e siga pelo caminho indicado. Aperte o botão do computador da sala de controle e saia dela. Espere o tanque de guerra subir e entre nele para terminar a fase.

St. Petersburg: Tank

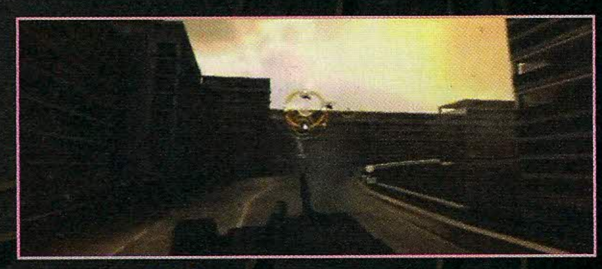
O seu objetivo nessa fase é perseguir o carro onde Natalya está.



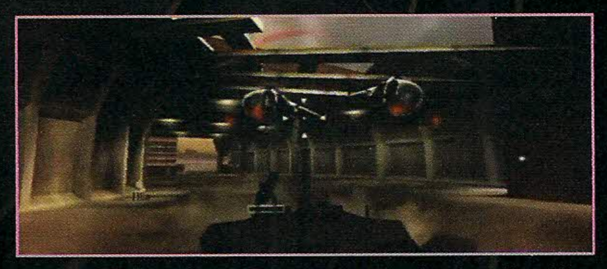
Após passar os canos no chão, vire à direita e acabe com os inimigos em frente. Destrua o tanque à frente e, em seguida, derrube o helicóptero.



Passe pelos inimigos e retorne para a estrada. Atire no prédio à direita e siga em frente. Passe por debaixo do viaduto e destrua os veículos. Faça o mesmo com os helicópteros em cima do prédio, antes deles decolarem.



Continue pela estrada destruindo tudo pelo caminho. Lembre-se de guardar mísseis para mais helicópteros. A estrada será destruída e você será obrigado a sair dela. Vire à direita na área de construção e siga até o túnel.



Saia do túnel e passe por debaixo do prédio que acabou de ser destruído. Vá pelo caminho indicado, destrua o helicóptero maior e termine a fase.

St. Petersburg: Station

Siga em frente matando os guardas.



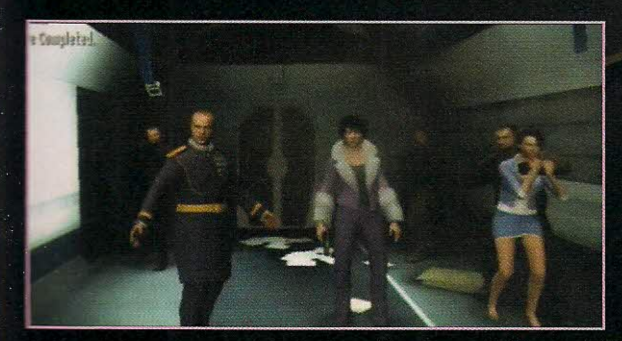
Suba a escada rolante e vire à direita. Você pode explodir tanques de propano para acabar com alguns inimigos.



Desça pelo caminho indicado. Suba à esquerda dos tratores, mate soldados e siga até o próximo Check Point. Em seguida, vire à esquerda, entre na casinha e use o computador.



Acabe com os inimigos ao redor do trem e entre no veículo. Mate os guardas enquanto atravessa os vagões. Abra a porta do último deles com as próprias mãos. Você encontrará Ourumov.



Após a cut scene, mate os guardas e, em seguida, atire na plataforma no chão para escapar do trem e terminar a fase.

St. Petersburg: Memorial

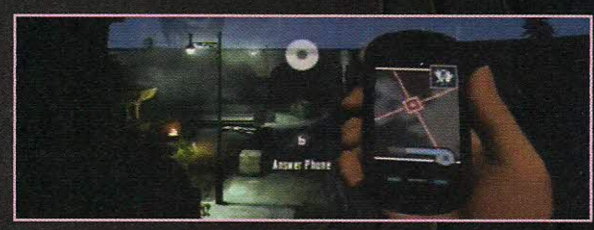
Comece matando o guarda que está no seu caminho. Siga pela esquerda e, sorrateiramente, mate outro. Acabe com todos que estiverem perto dos carros e siga pelo caminho indicado.



Passe pelo Check Point. Após a parte com tanques de guerra em exposi-



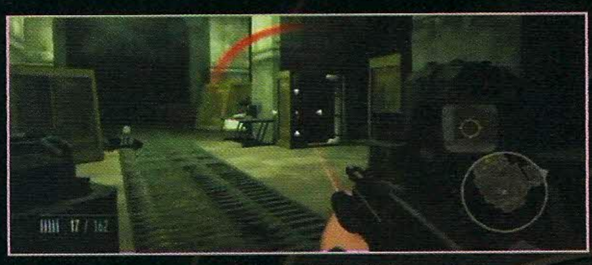
ção, acabe com os guardas. Siga para o esgoto.



Entre no prédio quebrando as janelas. Procure pela caixa de armas com a drone gun, e tire uma foto com o smartphone. Siga e abra o portão com as mãos e vá ao Check Point. Fique nas sombras para acabar com os inimigos. Continue até seu smartphone tocar.



Quando chegar perto do prédio, destrua as câmeras de segurança e entre no edifício. Ao fundo da sala, logo após as portas, aperte o botão no dispositivo preso na parede e tire uma foto da caixa ao lado do monitor.
Natalya será capturada, mate os guardas que abrirem a porta.
Siga pelo caminho indicado e pegue os óculos de visão noturna na caixa à esquerda para usar assim que as luzes se apagarem.
Siga o caminho. Quando chegar a uma parte em que você não precise mais de visão noturna, procure por um computador para tirar uma foto com seu smartphone.



Use seus óculos para seguir a trilha indicada. Você passará por muitos locais escuros e cheios de inimigos. Siga até chegar ao helicóptero. Após a cut scene, vire rapidamente à esquerda e aperte o botão vermelho.

Nigeria: Jungle

Acabe com os inimigos perto do avião destroçado.



Desça a colina e acabe com mais outros. Passe pelo rio e siga por entre as árvores. Quando você notar o sinal do seu smartphone no canto direito da tela, procure pelo laptop perto da arma automática para hackeá-lo.



Espere a arma automática acabar com os inimigos e siga em frente. Em seguida, hackeie o laptop após a pequena descida.



Siga em frente até o Check Point. Ande sempre pelas partes mais escuras para acabar com os inimigos. Continue até ver mais uma arma automática com mira laser azulada. Hackeie mais um laptop para prosseguir. Mate os inimigos que aparecerão e siga até a cachoeira.



Mate o guarda com a sniper perto da ponte. Vire à direita e desça um pouco até chegar a uma sala. Hackeie mais um laptop. Desça as escadas e acabe com os guardas. Siga até a grade no fim do percurso e hackeie o dispositivo ao lado.



Passe pelo portão e siga pela direita, tente se proteger dos ataques do helicóptero. Após o Check Point, atire nos tanques de combustível dos caminhões para explodi-los. Passe pelo prédio e corra até a plataforma. Corra em direção aos mísseis e aperte o botão no computador. Quando Xenia começar a te bater, use o comando que aparecer na tela para derrubá-la. Faça isso até que você a derrote.

Nigeria: Solar

Mate os guardas perto do computador e siga em frente. Vire a primeira à direita e use seu smartphone para hackear o laptop ao lado de dois computadores. Acabe com os guardas. Um pouco mais à frente, faça o mesmo com outro laptop, que está perto da arma automática.



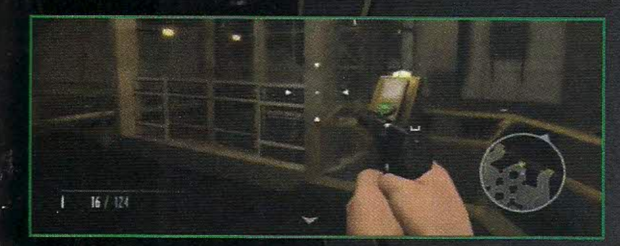
Siga em frente até avistar mais uma arma automática. Use o smartphone para procurar pelo laptop e hackeá-lo. Suba as escadas e, no fim delas, destrua uma câmera. Continue em frente até se deparar com uma porta dupla trancada. Vire à esquerda e siga pelo caminho indicado. Vá até o computador à direita das escadas e que fica após o Check Point. Aperte o botão da máquina.



Siga pela direita, desça as escadas e vire à esquerda. Aproveite para se equipar com as armas nas caixas de armamento. Pegue a bomba em cima da caixa de metal.



Corra e entre no elevador. Assim que sair dele, atire nas câmeras de ambos os lados e mate os guardas. Entre nas salas de controle e hackeie os dispositivos nas paredes. Continue descendo. Ao chegar ao elevador, aperte o botão do lado direito.



Sobreviva aos ataques dos guardas até o elevador chegar. Desça e siga em frente. Mate os guardas e plante as bombas nos locais indicados - são quatro.



Corra até o elevador. Após mais uma cut scene, saia dele, mate os guardas e atire nos caminhões para abrir caminho. Corra até chegar ao ponto final da fase no portão de metal.

Nigeria: Cradle

Atire nos guardas à frente. Após a cut scene, Natalya vai começar a mexer nos computadores. Proteja-a. Ela não é atingida por granadas e seu HP dura bastante. Preste atenção no radar para se preparar para investidas inimigas. Tome cuidado para não destruir nenhum computador, pois isso impedirá a garota de fazer seu trabalho.



Após a Bondgirl terminar o serviço, ocorrerá uma cut scene. Em seguida, corra até a porta de metal. Abra as portas do elevador com as mãos e desça. Quando a plataforma começar a se destruir, você vai se segurar na grade. Aperte os comandos que aparecem na tela para se erguer.



Continue em frente e, novamente, se agarre na grade quando precisar. Isso ocorrerá mais uma vez. Entre na sala de controle e uma luta com agente 006 começará. Faça que nem foi feito contra Xenia: aperte os botões nos momentos certos.



Quando os guardas aparecerem, corra até o elevador e desça. Depois siga para o computador e aperte o botão indicado da máquina.



Em seguida, segure-se e suba de volta à plataforma. O agente espião 006 voltará. Atire nele e curta o final. Ufa!

CAVE STORY

O JOGO CULT DE PLATAFORMA, AGORA NO SEU NINTENDO DS

Plataforma: DSiWare
Produtora: Nicalis
Jogadores: 1
Preço: 1000 Nintendo Points

Sim, já recomendamos *Cave Story* na ocasião de seu lançamento, em março de 2010, para o WiiWare. Agora há uma outra versão para DSiWare, que é praticamente o mesmo jogo adaptado para o Wii. E o preço é menor. *Cave Story* é um título que é a própria definição de clássico por sua qualidade, pelo esforço colocado no seu desenvolvimento e por aquilo que representa em termos de nostalgia de uma era perdida dos videogames e, definitivamente, merece estar nesta seção.

Cave Story se passa em um mundo onde vive uma raça de criaturas com orelhas de coelho, conhecidas como Mimiga. O protagonista do jogo acorda sem memórias em uma caverna e logo descobre que aqueles seres correm perigo nas mãos de um cientista maléfico, que pretende usá-los em perigosos experimentos. O garoto amnésico embarca então em uma jornada para desvendar o seu passado, deter o cientista e salvar as inocentes criaturas.

À primeira vista, é um simples jogo de plataforma 2D inspirado em *Metroid*. Mas, ao contrário do design labiríntico da aventura de Samus, *Cave Story* tem um foco mais linear. Apesar de ser possível voltar para qualquer seção do jogo previamente percorrido, a história quase sempre impulsiona o jogador para uma direção só. Os vários ambientes escondem diversos segredos opcionais para aqueles que gostam de explorar. As mecânicas de plataforma envolvem uma combinação entre pulos precisos e o uso de diversas armas, as quais possuem um efeito na física implementada no game. Esse aspecto remete aos melhores títulos de plataforma da era do NES, com controles pixel-perfect.

Cave Story é lembrado por ser obra de um homem só, o programador Daisuke Amaya, mas além de ser um modelo de diligência, é exemplo da sensibilidade de design da velha guarda, repleto de toques que mostram exatamente a razão de tanta gente ainda apreciar jogos retrô. Se você já possui o título no seu Wii, talvez não valha a pena adquirir esta versão. Mas se você não o conhece, não perca tempo. *Cave Story* não pode faltar na sua biblioteca de jogos para DSiWare.



CAVE STORY: moderno e nostálgico

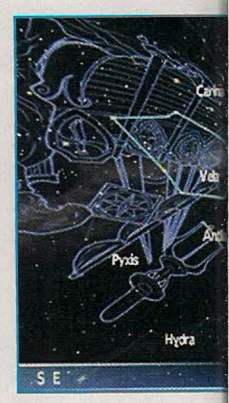
MY PLANETARIUM

SONHOS DE UMA NOITE ESTRELADA

Trata-se de um jogo que mal pode ser classificado como tal. Assim como *My Aquarium*, também da mesma produtora, *My Planetarium* pode ser considerado uma enciclopédia visual interativa. Mas, em vez de instigar a apreciação por peixes, ele leva os jogadores para uma viagens aos céus.

O título oferece três modos diferentes de jogo e uma vasta gama de opções para customizar a sua experiência de observar estrelas. Se você já visitou um planetário, pode imaginar o tipo de sensação que terá aqui.

Mas, adicionalmente, o software oferece a possibilidade de se aprofundar sobre a história das constelações observadas, mudar a iluminação, o ponto de vista, acelerar a passagem do tempo e muito mais. Este não é um jogo para qualquer um. Contudo, sua qualidade mostra que o catálogo de WiiWare tem mais do que jogos de quebra-cabeça. Por apenas 500 Nintendo Points, *My Planetarium* é uma ótima experiência para saciar a sua curiosidade científica ou mesmo apenas se perder em meio a um céu estrelado.





DOWNLOADS

Os melhores destaques de WiiWare, Virtual Console e DSiWare!

> Edson Kimura



CONHEÇA a galáxia com esse jogo educativo

FAXANADU

UMA RELÍQUIA ESQUECIDA

Plataforma:
Virtual Console (NES)

Produtora:
Nihon Falcom

Jogadores:
1

Preço:
500 Nintendo Points



Lição de história: *Dragon Slayer*, lançado em 1984 no Japão, marcou o começo da franquia de uma das séries mais profílicas e, ao mesmo, tempo confusas do mundo dos videogames. Contando spin-offs e remakes, existem cerca de 20 jogos na série, conectados por uma cronologia errática e muitas vezes sem mesmo as palavras "Dragon Slayer" no título. Por exemplo, o episódio 2 da saga chama-se *Xanadu*, originalmente lançado para PC88 em 1985. E esse particular jogo da série originou um spin-off para NES em 1988, denominado *Faxanadu* ("Fa" de Famicom, a versão japonesa do NES, mais o nome *Xanadu*).

Faxanadu é um RPG de ação lateral, similar a *Zelda II: The Adventure of Link*, com plataformas a serem superadas com pulos, armas equipáveis e magia, mas sem navegação em mapas e inimigos semi-randômicos. No papel de um guerreiro, você tem a missão de salvar a sua cidade natal, localizada nas raízes de uma árvore gigante corrompida pelas forças do mal. É uma história bastante clichê, mas o escopo do local em que se passa a ação do jogo – inteiramente dentro da árvore –, é um cenário épico e original.

Faxanadu passa uma má primeira impressão na sua tela inicial, com uma animação horrenda do personagem andando em direção à cidade, mas não se engane. Este é um ótimo RPG de ação, e certos aspectos dele envelheceram melhor do que *Zelda II*. A aventura tem uma atmosfera surpreendente, e fãs de títulos do gênero irão encontrar aqui uma relíquia que vale a pena conhecer.



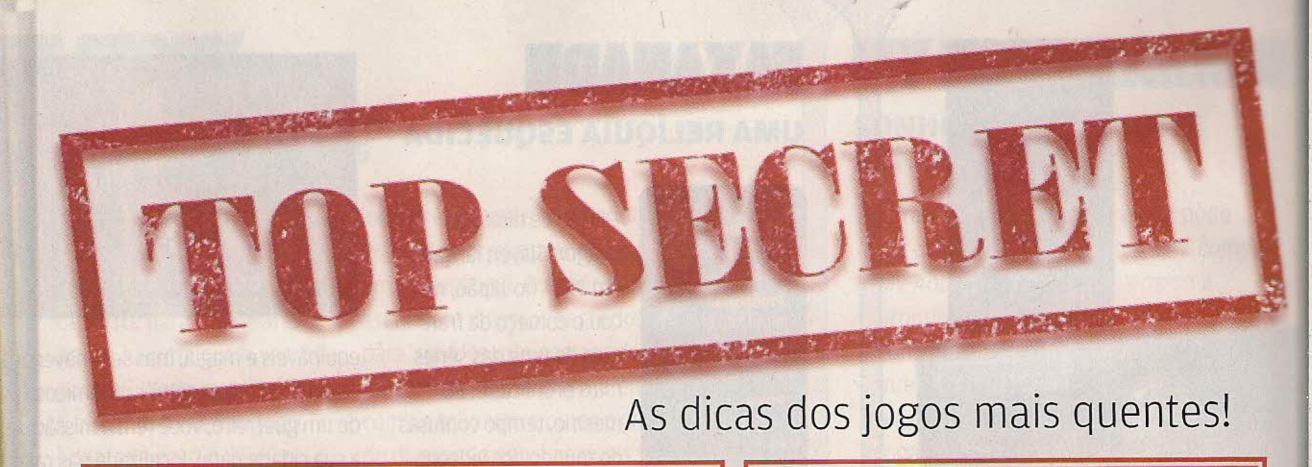


QUALIDADE do RPG é comparável ao Zelda II

Para adquirir jogos dos canais WiiWare, DSiWare e Virtual Console é preciso ter Nintendo Points. A forma mais fácil de conseguir a moeda da Big N é comprá-la diretamente nas lojas Wii Shop Channel e Nintendo DSi Shop. É simples. Ative sua conexão de internet sem fio e clique no ícone do serviço no menu do seu console. Lá, procure pela opção de compra de Nintendo Points. Escolha o pacote que desejar. No Wii, o mínimo são dois mil Points, o que equivale a US$ 20.

Digite os dados solicitados do seu cartão de crédito internacional – a bandeira deve ser Visa ou MasterCard –, e pronto. Agora, é só entrar na lista de games para baixar o que quiser. Ah! E não é preciso gastar todos os seus Nintendo Points de uma vez.





As dicas dos jogos mais quentes!

Sonic Colors (Wii/DS)

Use um Mii no Sonic Simulator: Colete 30 anéis vermelhos.

Desbloquear o Super Sonic: Colete os 180 anéis vermelhos que estão espalhados pelas 36 fases principais. Isso vai liberar o acesso a novos níveis do Sonic Simulator. Complete esse mundo bônus (são 21 fases) sem a ajuda de outro jogador. Como Super Sonic, você ganha os poderes dos wisps após pegar 50 anéis dourados.



GoldenEye 007 (Wii/DS)

Insira os códigos no menu de extras para:

Modificador de invisibilidade (tela dividida):
Inv1s1bleEv3ryth1ng

Tag Modifier (Split Screen):
NotIt!!!11

James Bond cabeção:
<477MYFR13NDS4R3SP13S>



Donkey Kong Country Returns (Wii)



Bônus da pilha fraca: A pilha do Wii Remote está fraca? Que bom! Você pode ganhar vidas por causa disso. Basta entrar na tela em que ficam os arquivos salvos e clicar em um deles. Aí é esperar pelo gorila Cranky, que lhe dará três vidas.

Desbloquear o Mundo 9 - The Golden Temple: não deixe de pegar as letras douradas K, O, N e G em todas as fases (elas não aparecem naquelas em que haja chefões). Além de ganhar uma vida ao encontrar as quatro, você desbloqueia um nível bônus. Ao terminá-lo, você ganha uma esfera. Reúna todas as oito para conhecer o Mundo 9 - O Tempo Dourado.

Rock Band 3 (Wii)

Destrave guitarras especiais no menu principal. Use um controle-instrumento (os códigos se referem às cores dos botões):

Ovation D-2010: Laranja, azul, laranja, laranja, azul, azul, laranja e azul.

Guild X-79: Azul, laranja, laranja, azul, laranja, laranja, azul e azul.



PokéPark Wii: Pikachu's Adventure (Wii)

Use os códigos no menu de password para desbloquear os seguintes Pokémon:

Celebi: 99645049
Darkrai: 20433557
Groudon: 45594012
Jirachi: 82401777

Batman: The Brave and the Bold (Wii)

Roupas e objetos maneiros:
Traje medieval: 5644863
Bainha para espada: 2587973
Espada de laser do Batman: 8439731
Granadas: 3527463
Bomba ninja (de fumaça): 7665336

Lufia: Curse of the Sinistrals (DS)

Desbloquear versão especial: Termine Lufia e salve logo após os créditos. Isso liberará uma nova opção no menu do jogo, a New Game +. No novo modo, você participa da mesma história. No entanto, você tem acesso a um número maior de armas e outros objetos mais rapidamente, inclusive aqueles que não haviam sido encontrados.



Wii Sports Resort (Wii)

Ovos de Páscoa (músicas e sons de Mario): No início da prova do ciclismo, quando se inicia a contagem regressiva, você pode ouvir o mesmo som usado nos jogos *Mario Kart*.



Se você cair em um precipício durante uma prova de ciclismo, vai ouvir o som usado para o mesmo tipo de acidente em *Mario Kart 64*.

Durante o desafio de três pontos de basquete, você pode possível ouvir um "Wa-ha!" que soa semelhante ao que Mario diz em *Super Mario 64* depois de um salto triplo.

NBA JAM (Wii)

Desbloqueie times de artistas e de políticos: Na tela inicial, logo após apertar o A, aparecerá o menu do jogo. Não faça nada. Apenas segure o Wii Remote na vertical e aperte os botões abaixo. Depois entre na área em que ficam os times e procure pelas equipes especiais desbloqueadas.



Beastie Boys:
Acima, acima, abaixo, abaixo, esquerda, direita, esquerda, direita, B e +.

Democratas (Barack Obama e outros):
Aperte o botão direcional esquerdo 13 vezes. Depois aperte o botão +.

Republicanos (George Bush e outros):
Aperte o botão direcional direito 13 vezes. Depois aperte o botão +.

Mario Kart (Wii)

Superpotência:
Assim que o número 2 da contagem regressiva desaparecer, aperte e segure o botão A até o início da corrida.



Metroid: Other M (Wii)

Localize todos os objetos:
Quando surgirem os créditos do jogo, retorne para a Bottle Ship. Lá você verá que todos os itens escondidos serão identificados nos seus mapas. Além disso, você saberá a porcentagem de ações restantes para completar totalmente a aventura.

Modo Difícil:
Termine o jogo com todos os itens recolhidos para destravá-lo. No novo modo, não há power-ups e os ataques de inimigos são mais fortes.

NOSTALGIA NINTENDISTA

FINAL FANTASY VI POR LUIS ANDION

FFIV: ápice da perfeição ignorado pela história dos games



Alguns dos títulos mais primorosos já concedidos no mundo dos games, por mais que tenham recebido muitas glórias pelos jogadores na época de seu lançamento, acabaram caindo no ostracismo. Os motivos podem ser muitos, como o caso de *Ristar* (1995). Criado para Mega Drive, apareceu em uma data muito próxima ao lançamento dos consoles 32/64 bits. E o de *Jet Force Gemini* (1999), por excessivamente ser comparado a outros FPS do Nintendo 64.

Infelizmente, o game que chegou ao ápice da perfeição dos RPGs acabou fazendo parte deste grupo de desafortunados. Seu conto é reluzente, sua música imortal, seus personagens inesquecíveis, seu nome é *Final Fantasy VI* (SNES). Na época em que chegou ao mercado, as pessoas deram todo o louvor merecido ao sexto episódio da franquia que Hironobu Sakachi desenvolveu para levantar a Square da lama. Mas, poucos anos depois, foi ofuscado pelo sétimo capítulo, que apostou em um enredo futurista cheio de reviravoltas desnecessárias, gráficos em três dimensões e personagens andrógenos de cabelo espetado. O título acabou ganhando uma legião de fãs, na maioria, pessoas que nunca haviam jogado um RPG. *Final Fantasy VII* virou o Naruto dos videogames. Este **Nostalgia Nintendista** foi feito para essas duas facções: os saudosistas que não se esqueceram do valor de *Final Fantasy VI* e os gamers que não conheceram um dos primeiros jogos eletrônicos a ter uma trama séria e de teor existencial.



VOCÊ ACREDITA EM MAGIA?

Em dias nos quais o mundo é dominado pela tecnologia, poucos em *Final Fantasy VI* ainda têm a fé de que algo místico e astral adorne as razões do universo. Essa minoria tira sua crença de uma antiga lenda difundida há séculos entre velhas e novas gerações que narra a suposta "Guerra dos Magi", uma era turbulenta na qual os deuses entraram em um combate colossal, quase culminando na total destruição da vida terrestre e do próprio panteão.

Boa parte dos humanos sobreviventes acabou sofrendo mutações por causa da imensa radiação emitida pelos seres divinos, que passaram a habitar (e destruir) o planeta. Pouco a pouco, cada um foi alterado fisicamente. Alguns ganharam aparências bestiais. Outros, feições monstruosas. No entanto, adquiriram poderes fenomenais. Esta nova raça recebeu o nome de Esper.

Cansados da longa batalha e, ao







GAME inovou na jogabilidade e na apresentação de personagens



perceber toda a miséria que acabaram causando, os três deuses que saíram vitoriosos do conflito cataclismático se induziram em um torpor celestial para presentear homens e Espers, com a oportunidade de reconstruir o que estava em ruínas. Contudo, está no âmago do ser humano cobiçar pelo poder. Foi então descoberto que se um Esper morresse, seu corpo se dobraria em um diminuto cristal mágico chamado "Magicite". E todo o seu poder passaria a quem o obtivesse. Uma nova guerra estava se armando mesmo no meio de tanta precariedade.

Exaustos e sem outra opção, os Espers, que mal sabiam controlar o poder que carregavam dentro de si, se refugiaram em algum canto misterioso, bem longe dos olhos de cobiça de sua própria ex-espécie, e lá se trancaram para nunca mais serem incomodados pela ganância do mundo exterior. Ou assim acreditavam que seria.

Mil anos se seguiram, e homens e mulheres agora compartilhavam uma sociedade regrada pelo militarismo imperial ditado pelo maléfico Gestahl. O imperador não só acreditava na existência da magia, como passou toda a sua vida desenvolvendo métodos para manipulá-la com os resquícios daquela era perdida que tinham resistido.

Mudando o código genético de uma criança de dois anos, a já adulta comandante Celes é uma das três únicas pessoas com habilidades mágicas atualmente. Os outros dois são Kefka Pallazo, o embaixador do imperador Gestahl e antagonista mais odioso de toda a franquia, e Terra, uma jovem moça de cabelos verdes cuja mente está sob controle das tropas. No entanto, ainda há pessoas que desafiam o poderio imperial e estão dispostas a sacrificar tudo em prol de um mundo de liberdade. Elas formam o grupo de resistência The Returners.

É neste cenário que têm início a maior de todas as jornadas de fantasia que já tive o prazer de mergulhar sem qualquer nível de arrependimento ou visão de algum aspecto que poderia ser aperfeiçoado.

Os momentos e personagens relatados nesta coluna são a prova de que, assim como a comparação feita lá atrás com o sétimo episódio da franquia, *Final Fantasy VI* é o *Evangelion* dos videogames.

AS MUDANÇAS

Cada episódio da série *Final Fantasy* implementou alterações únicas em diversos aspectos, sejam na jogabilidade ou na narração. Em *Final Fantasy VI*, cada herói pode se equipar com um Magicite por vez, do qual retiram habilidades exclusivas conforme crescem de nível. Mas, sem dúvidas, a maior novidade são os pixels grandes, que davam expressões únicas nos personagens. Nos jogos anteriores, a Square rodopiava e jogava os lados os personagens na tentativa de transmitir emoções como raiva, ou até uma mera gargalhada para o jogador. Com a nova técnica, foi possível fazer com que cada um dos pequenos bonecos cabeçudos mostrassem seus exatos sentimentos.

A ILHA DA SOLIDÃO

O "World of Ruin" comoveu a todos ao mostrar como o caos provocado por Kefka arruinou a vida daqueles poucos que conseguiram sobreviver. Porém, se teve uma cena entre tantas que levou uma legião de marmanjo às lágrimas, foi a do destino de Celes.

Certa vez, quando a nave Blackjack se partiu, a donzela acabou caindo com seu pai adotivo em uma ilha isolada de qualquer recurso básico para sobrevivência.

Há um difícil método de evitar esta tragédia, mas para a maioria dos jogadores seria nesta ilha que os dois pereceriam. Sem mais nenhum propósito em sua vida e impulsionada por uma das melhores trilhas sonoras de Nobuo Uematsu, Celes escala até o topo do rochedo mais alto, respira fundo e pula no mar. Ela pode não ter perdido a vida, mas foi a primeira tentativa de suicídio a qual assistimos em um jogo produzido para um console da Nintendo. E é ainda hoje um dos momentos mais dramáticos da história dos videogames. Kefka, seu bastardo, nós te amamos por isso. NW

PERSONAGENS


Terra Branford (jogável) Apesar de não existir um personagem principal no enredo, começamos o jogo no papel desta misteriosa garota dominada pelo Império por ter poderes místicos nunca vistos antes.


Locke Cole (jogável) Um ladrão aventureiro aliado dos Returners que, apesar de ser um dos membros mais jocosos do grupo, possui um passado trágico do qual ainda procura redenção.


Edgar Roni Figaro (jogável) Toda turma tem um tarado, e o rei de Figaro cumpre esta ocupação com gosto. Mas ele é mais do que isso. Edgar entra em campo com brilhantes invenções, tornando-o um guerreiro insubstituível.


Sabin Rene Figaro (jogável) Irmão gêmeo brutamontes de Edgar, prefere uma vida pacata e dedicada às artes marciais. Junto com Locke, é o responsável por algumas das partes mais cômicas e descompromissadas da história.


Celes Chere (jogável) A donzela delicada que precisa ser resgatada logo no início, mostra, conforme a história progride, que é muito mais forte do que aparenta. É responsável pelo momento mais dramático do jogo.


Shadow (jogável) Assim como o vento, Shadow entra e sai de sua equipe quando ele decide que é a hora certa. Porém, se ele viverá ou será um mártir, dependerá da coragem do jogador.


Cyan Garamonde (jogável) Mesmo após perder sua família, suas tropas e seu rei, este general não perdeu as esperanças no certo e no justo. Um homem íntegro que nunca vai te deixar na mão.


Setzer Gabbiani (jogável) Ás dos ares e das cartas, o piloto de cabelos brancos não é fácil de se lidar, mas todos precisam de sua nave: Blackjack. Não porque ela era o meio de transporte mais útil, mas porque dentro havia um CASSINO!


Strago Magus (jogável) Mais à frente do game, se descobre que existe uma vila de humanos em um canto afastado do mundo, onde a mágica é um dom natural, uma herança do passado. Strago é uma dessas pessoas de poder.


Relm Arrowny (jogável) Esta alegre criança é neta de Strago, e possui a mais curiosa habilidade sobre-humana: tudo o que ela pinta se torna realidade.


Gau (jogável) Abandonado pelo próprio pai, criou-se com a ajuda dos animais selvagens da região de Veldt. Quando foi encontrado, o garoto mostrou esperteza e perícia em combates.


Gogo (opcional) Se é homem ou mulher, ninguém sabe. Humano ou monstro? Menos ainda. Sua motivação ao se juntar à batalha? Eu sei lá. A identidade de Gogo é até hoje o maior segredo da Square.


Mog (opcional) Em seus sonhos, este pequeno Moggle foi instruído por Ramuh, o Esper do trovão, a ajudar o grupo. Espantosamente, é o único de sua raça que sabe falar inglês.


Umaro (opcional) Uma vez que Mog salvou sua vida, este Homem das Neves peso pesado fará de tudo para protegê-lo. Se você gosta de força bruta, irá amá-lo.


Leo Cristophe (não jogável) Formidável e leal soldado, teve o azar de nascer do lado errado da guerra. Fica claro que o coração deste general é aliado dos Returners.


Cid Del Norte (não jogável) O principal geneticista do Império foi o responsável pela transformação de Kefka. Criou Celes como sua própria filha.


Ultros (não jogável) Não importa quantas vezes o derrote, este polvo roxo sempre voltará para infernizá-lo. Um chefe bem posicionado como alívio cômico para as partes de maior tensão na aventura.


Emperor Gestahl (não jogável) cruel que destrói qualquer pessoa que atrapalhe o seu objetivo: obter o poder dos deuses.


Kefka Pallazo (não jogável) Alguns dos vilões de *Final Fantasy* são o acúmulo de toda a maldade da humanidade. Outros, são demônios poderosos que permaneceram escondidos por séculos. Perto deles, um mero homem, como Kefka Palazzo, pode não parecer muito, mas o embaixador bufão foi o único entre todos esses seres hercúleos que conseguiu o mundo no lugar onde, em sua mente doentia, nunca deveria ter saído: no profundo caos.
Em certo ponto do game, Kefka absorve o poder da tríade de deuses e se autodeclara o novo governador supremo. Quando toda essa energia foi liberada, a harmonia que ainda morava no coração das pessoas foi quebrada, espalhando morte e desgraça.
De cima de uma inatural torre orgânica que tocava o limite dos céus, o endeusado palhaço conseguia observar tudo o que acontecia abaixo, retorcendo o corpo de qualquer um que ousasse desafiá-lo. Tudo o que Kefka desejava com seus atos era criar um mundo a sua própria imagem e semelhança, ou seja, um local débil e mórbido de seguidores desesperados. Por causa da origem humilde, por ter atingido seu objetivo e pela crueldade inigualável, hoje ele reina como o melhor vilão da história dos videogames.

TODO MUNDO AMA Wii™

grandes títulos com um super desconto

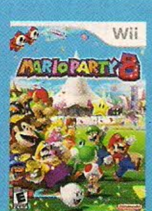
-20%

de ~~R$249~~ por apenas R$199*

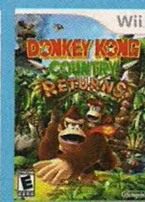
*PREÇO SUGERIDO AO CONSUMIDOR



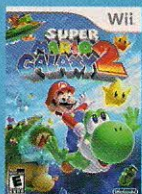


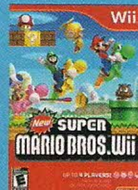












Encontre nas lojas participantes











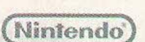








Marcas de jogos e direitos de autor são propriedades de seus respectivos proprietários. Propriedades da Nintendo são marcas registradas da Nintendo. Wii é uma marca registrada da Nintendo. © 2010 Nintendo. Promoção por tempo limitado. Sujeito à disponibilidade de estoque.





– Mateus Lôbo

ANO NOVO, JOGOS NOVOS E PRINCIPALMENTE NOVOS POKÉMON!

No final de novembro foram anunciados alguns dos nomes ocidentais que serão utilizados nas versões *Black & White* de Pokémon. Para começar, Isshu será conhecida como Unova, sendo a primeira região da série a apresentar uma grande mudança no nome. Os monstrinhos iniciais Tsutarja, Pokabu e Mijumaru serão chamados respectivamente pelos nomes Snivy, Tepig e Oshawott.

Até o fechamento desta edição, ainda não havia sido anunciada a data de lançamento das versões do jogo nas Américas. Entretanto, a Nintendo confirmou que será no primeiro trimestre de 2011. Por isso, acreditamos que será em março, já que *Pokémon Platinum* e *HeartGold & SoulSilver* também foram lançados na mesma época.

DREAM WORLD

CONTINUE SUA JORNADA ATÉ MESMO NO MUNDO DOS SONHOS...

Uma das principais surpresas de *B&W* foi o anúncio do Dream World, um local repleto de minigames e monstrinhos, que será acessado pelo seu computador. A **Nintendo World** fez algumas viagens ao mundo dos sonhos para explicar como funciona a nova forma de interação online.

Para acessar o Dream World é preciso preencher um cadastro em www.pokemon-gl.com (para quem não conhece o idioma, é melhor esperar até o lançamento ocidental). Depois de sua inscrição ser aprovada, é necessário que você sincronize o seu perfil no site com o seu progresso no jogo. O processo é bem simples. Um código será gerado pelo seu cartucho *Black* ou *White*. Basta digitá-lo na área correspondente dentro do site de Pokémon. Depois disso, ative a opção de transferência de dados no seu C-Gear (aplicativo do título que realiza muitas das funções de conexão do jogo), enquanto o Nintendo DS estiver ligado a uma rede de internet sem fio.

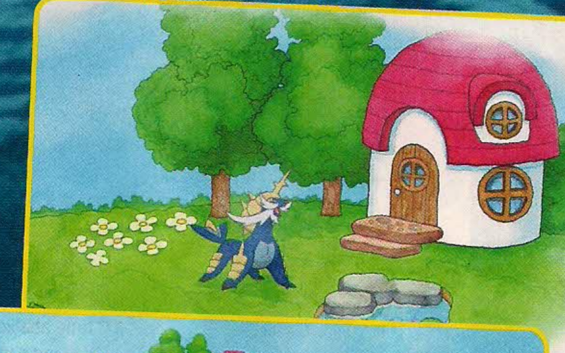
Durante a sincronização é preciso escolher qual Pokémon irá dormir, ou seja, selecionar qual monstrinho vai encarar a aventura pelos sonhos. Não se preocupe.

Ao chegar ao Dream World



TSUTARJA ou Snivy? Qual nome você gosta mais?





ESSES são alguns locais que você poderá visitar no Dream World





pela primeira vez, você conhecerá a Makomo, uma pesquisadora Pokémon que te explicará tudo que pode ser feito lá por meio de um imenso tutorial. Ela também dará a ferramenta C-Gear. Logo depois, você poderá desbravar cada canto da nova localidade. Sua jornada pela dimensão especial começa dentro da sua casa! Isso mesmo, você tem uma casa em uma ilha flutuante.

Sua residência possui alguns espaços que vão te ajudar, como um pequeno terreno para plantar berries, uma estante que serve para trocar itens com amigos, e um quadro que mostra parte do seu progresso naquele mundo.

O grande objetivo do Dream World é ficar amigo dos monstrinhos que vivem por lá. Para conquistar a confiança deles, é preciso obter bons resultados nos minigames. A cada visita é possível pegar e enviar uma das suas novas amizades para o seu portátil. Aí, dá para usá-lo em *Black & White*. No entanto, isso tem um pequeno preço: em troca, uma berry deve ser entregue para a Árvore dos Sonhos. Quais são os benefícios de ter um Pokémon de mundo mágico? A resposta é: suas Abilities.

Tais monstrinhos especiais possuem Abilities que nunca teriam normalmente. Um exemplo disso é o Politoed com Drizzle (mesma Ability do Kyogre, que ativa o Rain Dance na arena automaticamente), ou o Blaziken com Speed Boost (Ability do Ninjask, que aumenta a Speed em 50% a cada turno). Esses são alguns dos exemplos de como os Pokémon dessa terra dos sonhos podem ser bem diferentes e interessantes. Mas não pense que será fácil ter todos aqueles que quiser. Cada grupo de monstrinhos está localizado em uma certa área, que só será liberada depois que você conquistar um certo número de pontos nos minijogos. E ganhá-los será difícil. Infelizmente o Dream World só poderá ser visitado uma vez a cada 24 horas, e sua permanência é de, no máximo, uma hora.

Durante esse prazo, você terá que ser rápido e participar do maior número possível de atividades, como trocar itens com outros treinadores e colher berries. Garantir que um Pokémon seja transferido todos os dias para o seu portátil também lhe ajuda a obter pontos. Para poder visitar a casa do seu amigo no DW, basta que você adicione o Friend Code dele e o encontre online pelo menos uma vez no DS. No mesmo site do Dream World, você pode baixar aplicativos para o seu jogo, como um plano de fundo para sua Pokédex. E até mesmo novas melodias para a seção Musicals. Também é possível conseguir Pokémon dados em eventos que também forem disponibilizados por lá. No entanto, tais monstrinhos são diferentes daqueles distribuídos por Mistery Gift, pois eles não possuem um Wonder Card, cartão que aparece no jogo para registrar que você participou de certa atividade.

E quem quiser, poderá baixar o mais novo plano de fundo para o C-Gear. Ele foi feito por um japonês que ganhou um concurso do programa de auditório Pokémon Smash (antigo Pokémon Sunday), da TV Tokyo. Também será possível pegar o plano de fundo do Pikachu e do Arceus (Pokémon Deus), que foi escolhido em votação para ser o Pokémon distribuído no Global Link.

Todos estes downloads ficarão disponíveis até o dia 31 de Janeiro de 2011. O único problema é o site costuma cobrar uma senha, que deve ser digitada com caracteres japoneses.

TEPIG parece feliz com seu novo nome, mas não podemos dizer o mesmo de Oshawott

DICAS DO MESTRE



Nome: Danielton José de Santana
Nick: Tchinho
Idade: 14 anos
Joga Pokémon desde: 2003

Tchinho é o atual destaque da Liga Pokémon Pernambuco (LOP-PE).

Não apenas por ganhar muitos torneios, mas por ter vitórias arrasadoras nas quais perde apenas um Pokémon e, às vezes, nenhum deles! Possui três insígnias da LOP-BR e duas da LOP-Online.

O time abaixo foi o usado para ganhar um dos maiores campeonatos do fórum Pokéland e um torneio no qual ele levou um cartucho de *Pokémon SoulSilver*.

QUAL O POKÉMON QUE VOCÊ MAIS GOSTA DE USAR? POR QUÊ?

Gosto do Swampert. Ele sempre dá conta de defender o meu time, me dá muita segurança. Nele eu deposito minha total confiança.

VOCÊ JÁ FOI ALVO DE PIADAS POR GOSTAR DE POKÉMON?

Não, ninguém nunca soltou uma piada de mau gosto para mim. Mas um amigo meu já passou por algo do tipo.

INFERNAPE

Tipo: Fire/Fighting
Item: Choice Scarf
Nature: Jolly
Ability: Blaze
EVs: 4 HP / 252 ATK / 252 Speed

GOLPES:
- Flare Blitz
- Close Combat
- U-turn
- Stone Edge

Começar com um Infernape e usando Flare Blitz, ajuda a combater Jirachis desprevenidos. Até porque a maioria deles também é Scarf, e não espera que Infernape comece atacando dessa forma. Se por acaso o seu adversário não convocar um Jirachi para a batalha, use U-turn para tirar o Focus Sash ou para garantir uma troca segura. Stone Edge é usado para atacar Pokémon do tipo Fire ou Flying, principalmente Gyarados e Salamence.

LATIOS

Tipo: Dragon/Psychc
Item: Choice Specs
Nature: Timid
Ability: Levitate
EVs: 4 HP / 252 SATK / 252 Speed

GOLPES:
- Draco Meteor
- Thunderbolt
- Surf
- Grass Knot

Com esse item que aumenta 50% do SATK, Latios vira um verdadeiro monstro, fazendo até mesmo sofrerem bastante os Pokémon que normalmente resistem a seus golpes. Grass Knot pode servir para alguns monstrinhos do tipo Water, mas tem como alvo principal Swamperts e Quagsires. Surf cuida de alguns inimigos comuns, como o Heatran (com ajuda de Stealth Rock), enquanto Thunderbolt elimina aquele Skarmory chato do oponente.

GARCHOMP

Tipo: Dragon/Ground
Item: Yache Berry
Nature: Naive
Ability: Sand Veil
EVs: 240 ATK / 16 STAK / 252 Speed

GOLPES:
- Outrage
- Earthquake
- Fire Blast
- Swords Dance

Depois de um Swords Dance, saia de baixo! Earthquake e Outrage, além de serem muito fortes, possuem um bônus no dano causado por serem golpes do mesmo tipo do Garchomp. Fire Blast é uma surpresa, perfeito para derrubar Skarmory, Brozong, Scizor e Forretress, ou seja, os Pokémon que não seriam derrotados tão facilmente com outros golpes.

SCIZOR

Tipo: Bug/Steel
Item: Choice Band
Nature: Adamant
Ability: Technician
EVs: 252 HP / 252 ATK / 4 DEF

GOLPES:
- Bullet Punch
- U-turn
- Brick Break
- Pursuit

Esse é o moveset padrão de Scizor com Choice Band. Entretanto, no lugar de Superpower ele usa Brick Break. Pois, além de quebrar as Screens (Reflect e Light Screen), não reduz os atributos do Scizor. Pursuit é bastante útil contra monstrinhos que sofrem ataques super efetivos, principalmente Gengar, que é um dos mais comuns.

SWAMPERT

Tipo: Water/Ground
Item: Lefetovs
Nature: Adamant
Ability: Torrent
EVs: 128 HP / 92 ATK / 144 DEF / 144 SDEF

GOLPES:
- Waterfall
- Earthquake
- Stealth Rock
- Roar

Responsável por colocar a técnica Stealth Rock em campo, atua como barreira do time. Com ele, utilize o Roar. Isso fará com que os Pokémon do adversário apareçam um a um. E, cada vez que um deles se apresenta, é atingido por uma armadilha colocada por você na arena. Waterfall e Earthquake aproveitam o bônus pelo tipo e são usados quando Swampert realmente precisa causar algum dano direto no oponente.

EMPOLEON

Tipo: Water/Steel
Item: Leftovers
Nature: Modest
Ability: Torrent
EVs: 200 HP / 108 DEF / 200 SDEF

GOLPES:
- Surf
- Ice Beam
- Grass Knot
- Roar

É quem melhor aguenta golpes do tipo Water, servindo de barreira nas ocasiões em que Swampert não der conta. Ice Beam é para situações de emergência contra Pokémon como Garchomp e Flygon, mas deve ser usado somente quando o oponente for trocar um deles. Tentar fazer isso na frente destes predadores é quase suicídio. Surf aproveita o bônus e Grass Knot ajuda contra alguns monstros aquáticos.

Uma nova geração de guerreiros
elementais lutam para sobreviver !



NINTENDO DS™

©2010 Nintendo/CAMELOT. Golden Sun e Nintendo DS são marcas registradas da Nintendo.



POR IGOR ANDRADE

OS PIONEIROS DE DONKEY KONG COUNTRY RETURNS

Visitantes de zoo paulistano testam e falam sobre o jogo

Nem girafa, elefante ou leão. No dia 21 de novembro, um gorila e um chimpanzé foram as atrações mais visitadas do Zoológico de São Paulo, na capital paulista.

Naquele domingo ocorria o lançamento de *Donkey Kong Country Returns* nas Américas. De olho nos fãs, a Latamel montou um estande ao lado da área dos elefantes com sete estações do jogo e mais duas para *Wii Party* e *Kirby's Epic Yarn*. Quem quisesse testar por alguns minutos um dos três títulos, só precisava pegar a fila, que não era pequena, e aguentar o calor de 30°C. Para compensar a espera, havia a distribuição de brindes – a gravata do gorilão com as iniciais DK era o item mais desejado –, e três Wii seriam sorteados em um concurso de frases. E quem chegou cedo, pôde levar para a casa um exemplar da **NW**.



VICTOR: "Returns é um título legítimo"

É a primeira vez que a distribuidora dos games da Big N no país faz um evento com tamanho investimento. Ainda mais por se tratar de uma ação de marketing desenvolvida totalmente por profissionais brasileiros.

Com destaque não só na imprensa de games, o acontecimento fez com que nintendistas pagassem o ingresso do Zoo apenas para ver Donkey Kong de perto. Aliás, era o caso da maioria deles. A curiosidade era tanta que até tratadores de animais do local deram um jeito de visitar o espaço.

Se passaram 14 anos após Dixie Kong e Kiddy Kong derrotarem K. Rool em *Donkey Kong Country 3: Dixie Kong's Double Trouble!*. Desde então os jogos do gorila não conquistaram o público.

E como todo remake relevante, havia dúvidas por parte de fãs sobre o que esperar do novo jogo. A série *Donkey Kong Country* é uma das populares do SNES. E também divertiu novas gerações com as adaptações para Game Boy Advance e Game Boy Color. Divulgada na E3 desse ano, a notícia de uma nova sequência, agora para o Wii, animou os saudosistas. No entanto, havia uma certa expectativa sobre o futuro da série.



GUSTAVO: "DKC é referência na minha carreira"

Para Victor Gabriel Souza, 19 anos, um dos primeiros a chegar ao Zoo, o mistério foi logo desfeito. "Com certeza absoluta, esse é um quarto título legítimo da família *Country*. Tinha lido alguns bons comentários a respeito, mas me surpreendi jogando 'ao vivo'. A Nintendo conseguiu acertar em tudo". Dono de um SNES, o estudante de design de games conheceu a série por meio do *DKC3*. Foi o primeiro cartucho comprado para o console. Após um tempo, adquiriu os títulos anteriores. "Terminei os três com 100% de aproveitamento, mas continuo jogando até hoje", conta.

Gustavo Camargo, 20 anos, que estuda design com Victor, também ficou satisfeito com o que viu. "*Donkey Kong*





TURMA: Carlos levou os amigos ao Zoo

Country é, para mim, um dos melhores jogos e serve de referência na minha carreira. O novo game é bem fiel ao passado na jogabilidade, nos gráficos e na trilha sonora. O gorila tem carisma. E isso é essencial".

Frequentado geralmente por pais e filhos pequenos, era curioso ver tantos jovens e adultos no zoológico por causa do evento. Carlos Oliveira Junior, 27 anos, por exemplo, levou uma turma: a namorada e mais um casal de amigos. A garota, que é fã de Mario Kart e de jogos casuais, jogaria pela primeira vez um game de DK, diferente do inspetor de equipamento, que tinha exigências a fazer. "Sei que o game é difícil e espero algo, no mínimo, com a mesma qualidade dos títulos anteriores", disse enquanto aguardava a vez dele chegar. "É bom que ele [*o gorila*] tenha voltado à forma clássica. Já estava enjoado de games em 3D", completa.

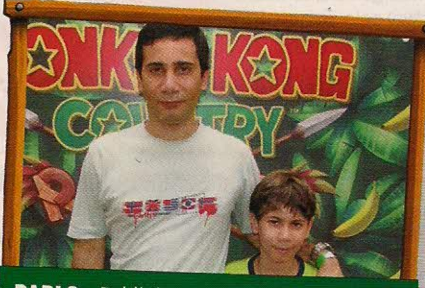
Ninguém foi tão enfático como Carlos, mas os jogadores pioneiros de *DKCR* não negam que também aguardavam um grande game com uma jogabilidade simples. "Sempre acreditei nisso. A mecânica dos jogos antigos funciona até hoje. Precisava de uma implementação ou outra, que é o que a Nintendo andou fazendo nos últimos jogos", conta Victor. "Acho que a facilidade de o controle ser na horizontal dá para quem nunca jogou brincar também", lembra o inspetor de equipamento.

E talvez esse seja o segredo para agradar a jogadores causais e ao mais novos, como Gustavo Solitto, que foi levado pela mãe, Patricia Casadei, 37 anos. Enquanto opinava sobre o jogo, o garoto de 11 anos estava visivelmente encantado. "Gostei muito daquele negócio de profundidade. Achei divertido, porque os outros jogos do Donkey Kong não tinham isso [*ele se refere aos lançados para N64 e GameCube*]."


GUSTAVO: "Não conhecia a série Country"

Gustavo e a analista de sistema testaram o jogo na modalidade cooperativa, como Donkey e Kiddy Kong. Os dois não conheciam a história da franquia e se surpreenderam por saber que muitas das ideias do jogo têm quase duas décadas de existência. "Achei demais [jogar em dupla]. A jogabilidade é boa. T um Nintendo Wii e não ter esse jogo não faria sentido", diz Patricia.

Pablo Corrêa da Cruz, 36 anos, fez a mesma coisa que a mãe de Gustavo. Também levou o filho ao evento. No entanto, o admirador do gorila não era o garoto, mas o pai. "Conheci o Donkey Kong quando joguei o Game & Watch de um amigo na escola. Não dei conta na época que o portátil era a minha porta de entrada para o universo Nintendo. Algum tempo depois, joguei DK no Atari. Lembro quando soube do primeiro *DKC* para SNES. Foi surpreendente, pois todos falavam que o console não poderia ter um jogo tão bonito", diz

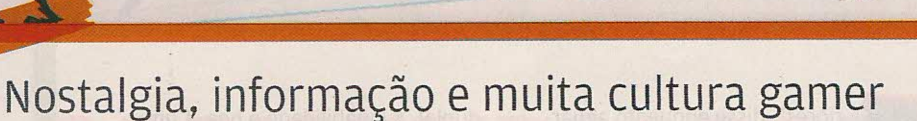


PABLO e Pablinho: geração de fãs do gorila

Leitor desde as primeiras edições da **Nintendo World**, o analista de crédito tem o costume de levar o menino, o Pablo Merissi da Cruz, de nove anos, a eventos de games. "Gosto que ele me acompanhe, pois me lembra do tempo em que era mais novo e fazia a mesma coisa com os meus irmãos".

Parece que uma nova geração de fãs de Donkey Kong deve vir por aí.

POR LUCAS PATRICIO



Nostalgia, informação e muita cultura gamer

TOP 10: MELHORES JOGOS DE 2010

A **ComuNidade** gosta mesmo é de uma boa polêmica. Por isso, vamos lançar uma lista arrojada: os melhores jogos da Nintendo em 2010. Na relação concorrem títulos de Nintendo DS e Wii. Injusto? Oras, a lista é nossa! Vale lembrar que desconsideramos DSiWare, Virtual Console e WiiWare, ok? Esses valem uma ranking à parte.





10 SONIC COLORS (WII)

Um jogo de Sonic na lista dos melhores?! Será que nos confundimos? De forma nenhuma! *Sonic Colors* é um dos games mais importantes do ouriço nos últimos tempos. Ágil, divertido e sem lobisomem.



9 TATSUNOKO VS. CAPCOM (WII)

Quase ninguém lembra que o game de luta entre Tatsunoko e Capcom foi lançado em janeiro de 2010. E mesmo com o atraso, conferimos uma versão bem divertida.

8 WARIOWARE D.I.Y. (DS)

Se a Big N criou um dos protagonistas mais geniais, também é responsável pelo antagonista mais carismático de todos. Desta vez, Wario permitiu que os jogadores produzissem seus próprios minigames. Demais!



7 SUPER SCRIBBLENAUTS (DS)

O primeiro era bom, mas existiam alguns problemas. Na continuação, Maxwell ganhou milhares de novas palavras e possibilidades. Imprescindível para os donos de Nintendo DS.





6 METROID OTHER M (WII)

Samus como nunca vista antes. Ação e adrenalina em um game eletrizante. Claro, listaríamos várias coisas para melhorá-lo, mas o renascimento de *Metroid* foi um dos grandes momentos de 2010!



5 GOLDENEYE 007 (WII)

Um dos maiores clássicos recebeu um remake caprichado para Wii e DS. Premiamos a versão do console por um motivo extremamente simples: só no Wii podemos dividir a tela e jogar com os amigos.

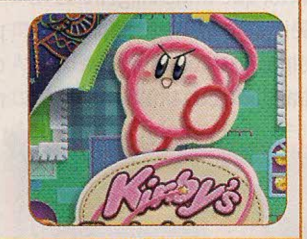
4 POKÉMON HEARTGOLD & SOULSILVER (DS)

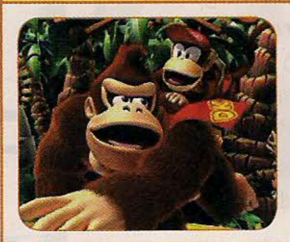
Você só pensa em *Black & White*? Não se esqueça que foi em março de 2010 que o remake espetacular das versões *Gold* e *Silver* chegou ao mercado e aos nossos DS's.



3 KIRBY'S EPIC YARN (WII)

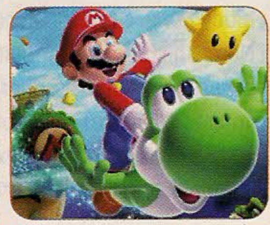
Kirby finalmente estrelou um game para o Wii. As aventuras nos portáteis eram boas, mas nada como jogar da forma tradicional em um console. O novo título é mais do que fantasticamente fofo. É épico.

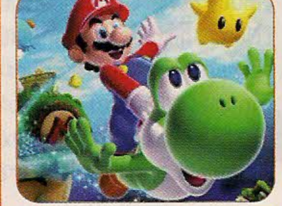




2 DONKEY KONG COUNTRY RETURNS (WII)

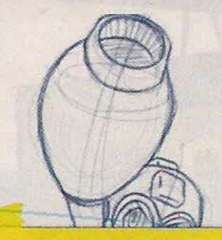
Nossos queixos caíram quando vimos o trailer do novo *Donkey Kong*. Esta versão é uma das mais geniais aventuras em 2D que já jogamos. Só não está em primeiro lugar porque...





1 SUPER MARIO GALAXY 2 (WII)

...É difícil competir com o encanador. Nós jamais imaginámos que a Nintendo lançaria uma continuação de *Super Mario Galaxy*. Mas quando vimos, ela se superou.



OBJETOS DE DESEJO

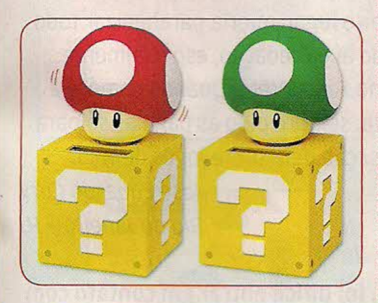
Porque gamer gosta de colecionar

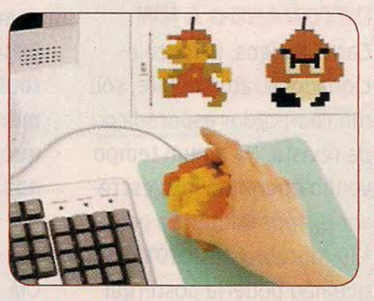
É hora de mais uma sessão de sugestões daqueles produtos que servem para demonstrar o quanto somos apaixonados pela Nintendo. Esse mês, selecionamos dicas relacionadas ao nosso querido bigodudo.



ALARME DE ENCANADOR
Mario não devia ganhar muito dinheiro quando era um mero encanador, e relatos dizem que ele tinha um despertador idêntico a esse aí. Só que sem sua foto e do fiel escudeiro Yoshi, claro. Acordar com estilo? É pra já!
PREÇO: US$8,95
ONDE COMPRAR: HTTP://TOYSNJOYS.COM

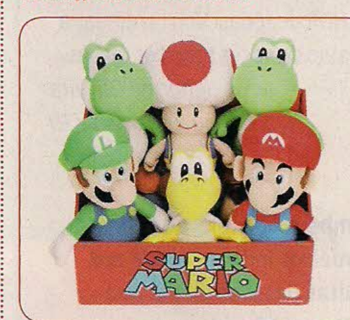
COGUMELO SOLAR
O seu ambiente de trabalho ou de estudos vai ficar extremamente mais relaxante quando você resolver deixar um cogumelo solar em cima da sua mesa. Essa belezinha se mexe sozinha, como se fosse um pêndulo. Para isso, usa apenas a luz do sol.
PREÇO: US$19,95
ONDE COMPRAR: HTTP://TOYSNJOYS.COM



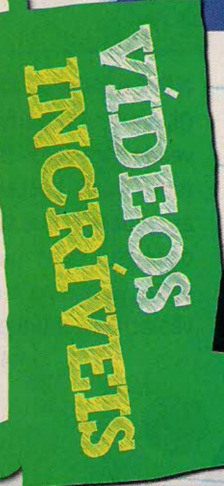


MOUSE 8-BIT
Um mouse no formato do Mario e Goomba em 8-bit? Não, é sério?! Genial! Com entrada USB, o periférico tem dois botões e funciona perfeitamente com qualquer computador. Para impressionar os amigos que adoram informática.
PREÇO: US$22,95
ONDE COMPRAR: HTTP://TOYSNJOYS.COM

COLEÇÃO DE PELÚCIA
Está na dúvida de qual pelúcia comprar? Que tal seis de uma vez só? Esse pacote vem acompanhado de um Toad, Mario, Luigi, Koopa e dois Yoshi's (dá até para vender um). Perfeito para a decoração de um quarto novo.
PREÇO: US$54,95
ONDE ENCONTRAR: HTTP://TOYSNJOYS.COM



VÍDEOS INCRÍVEIS



SAMUS EM OCARINA OF TIME
Link: http://tinyurl.com/samusoot
Os fãs adoram fazer modificações e testar combinações malucas. Só que alguns passam dos limites: o usuário Flotonic criou um mod onde Samus toma o lugar de Link em *Ocarina of Time*. Maluquice? "Não, isso é um mal-entedido, pois adoro a Nintendo. A ideia original era fazer um *Metroid 64*. Sabe, a criação da personagem deu muito trabalho e exigiu paciência. Tive que me preocupar com dimensionamento, rotação e não podia perder muito tempo. Precisava terminar o trabalho antes de voltar às aulas", explica Flotonic em depoimento para a **NW**.



COMUNIDADE



O espaço para você falar o que quiser!

CARTA DO MÊS

NUNCA PERCA ESSE JEITO

Boa noite! Acompanho vocês desde a primeira edição. Na época, tinha apenas seis anos e jogava o meu recém-comprado e querido N64. Desde então, sigo a revista com muito interesse, principalmente os detonados e a sessão de lançamentos. Fico muito feliz em ver a evolução da **Nintendo World**. Uma revista que chegou revolucionando as publicações do gênero e não perdeu o padrão. Está sempre inovando e melhorando. Algumas pessoas podem reclamar que "o jeito como os redatores escrevem parece infantil" e também "que as capas, por vezes, parecem infantis". Mas faço votos de que a **NW** nunca perca esse jeito de ser diferente, criança, alegre. Pois é isso que a faz ser a MELHOR de todas! Vou continuar a acompanhar o trabalho de vocês todos os meses.

Ighor de Oliveira
Rio de Janeiro/ RJ

Caro Ighor,
O pessoal aqui também fica feliz ao saber que os nossos primeiros leitores ainda nos acompanham. Muitas pessoas dizem que somos "bobinhos", mas não é bem assim. Nos esforçamos em produzir um conteúdo de qualidade, seja informativo ou analítico. Não sabemos o que há de infantil nisso.

NO CAMINHO CERTO

Oi, pessoal! Novamente estou escrevendo para vocês (será que me acostumei mal?). Desta vez, venho elogiar as mudanças que já percebi no design da revista. Acho que estão no caminho certo. Vamos ver o que os outros leitores vão achar. Continuem assim.

Augusto Bolson Murari.
Santa Maria - RS

Olá, Guto, agradecemos suas observações. A turma que cuida da aparência da NW está se esforçando bastante para deixá-la bem bacana. E, se você gostou, é um ótimo sinal. Continue conosco e, caso tenha sugestões de mudanças de visual ou de conteúdo, escreva para nós.

DETONANDO A NW

Caros amigos, já fui colecionador e, atualmente, sou um comprador esporádico da revista. Há algum tempo venho querendo lhes escrever e, após adquirir a edição 139 (outubro de 2010), senti que não poderia postergar este momento. Adquiri somente por constar na capa os dizeres: "*Metroid: Other M* Detonado! O caminho das pedras". Sinceramente, não tenho palavras para descrever a frustração que senti ao me dar conta de que o "detonado" não me ajudaria a localizar todos os itens do jogo, e nem sequer finalizá-lo. Espero que não encarem as coisas que escrevi como reclamações de um leitor chato, mas como críticas construtivas. Tenho certeza de que, no improvável caso de esta carta ser publicada, muitos leitores ficarão indignados e discordarão dos meus comentários. Acho até mesmo a equipe da revista ficará boquiaberta. Mas alguém precisa fazer o papel de advogado do diabo, não é?

Eduardo Murata
São Paulo - SP

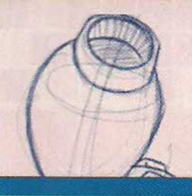
Olá, Eduardo. Você estava certo. Ficamos bem boquiabertos ao ler a sua mensagem. Respeitamos a sua opinião, mas é um pouco difícil receber uma crítica tão dura. Se você se sentiu frustado com o que viu, nós pedimos desculpas. Fazia muito tempo que não publicávamos detonados e estamos nos adequando à realidade. Sabemos da importância dessa seção, tanto que você voltou a comprar a revista só por causa disso. Desde então recebemos várias sugestões de nintendistas e vamos experimentá-las nas próximas edições. Nós queremos, sim, fazer detonados como nos velhos tempos.

FÃ DO FAIXA PRETA

Olá, redação da **Nintendo World**! Em primeiro lugar, queria parabenizar todo mundo aí da redação, especialmente o Mano Faixa Preta! Quando compro a revista, sempre pulo as páginas só para ler a seção dele sobre jogos de NES.

José Eduardo Cury
Rio de Janeiro - RJ

Sabe, foi difícil entrar em contato com o Mano, pois ninguém sabe onde ele mora. Ninguém nunca viu o rosto dele. Só sabemos que ele é Faixa Preta. Mas fizemos questão que ele retribuísse o elogio. Espalhamos cartazes por aí e, depois de algum tempo, ele mandou por pombo-correio um recado para nós, assim como faz com a seção Fantasmas do Passado. Olha aí o que foi dito: "Obrigado pela preferência, irmãozinho! Me deixa satisfeito ver pessoas que reconhecem o sofrimento e a dor causada por games ruins do passado! Continue na luta, nunca se deixe abalar pelo sistema!".



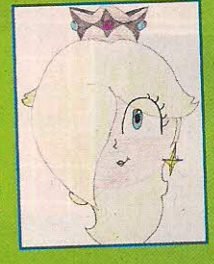
Envie sua obra de arte e participe!

Basta enviar seus desenhos incríveis para:
Rua Medeiros de Albuquerque, 415, pavimento superior. São Paulo/SP. CEP 05436-060.
Não se esqueça de escrever HOT PAINT por fora do envelope, além do seu nome completo, idade e endereço. E coloque seus dados também atrás do desenho! Se quiser, você pode enviar seu trabalho por correio eletrônico. Nesse caso, a imagem escaneada precisa ter no mínimo 200 dpi de resolução. O nosso e-mail é: **redacao@nintendoworld.com.br**



GANHADOR
ÍTALO LOURENÇO ERNESTO
Idade: 21 anos
Onde: Nova Iguaçu, RJ
Comentário: Ítalo, nós temos uma boa notícia. Seu desenho ganhou o Hot Paint do mês. Sabe qual é o seu prêmio? É o jogo *Donkey Kong Country Returns*!



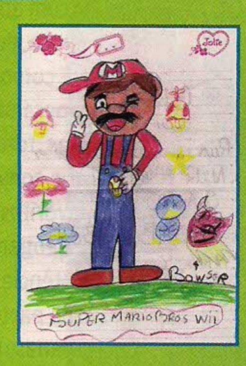




Marjorie Dambiski
Idade: 13 anos
Onde: Curitiba, PR
Comentário: Marjorie teve uma ideia bacana. Usando praticamente os mesmos traços, ela desenhou as três personagens mais queridas da turma do Mario. Resta saber qual ficou mais bonita.



Diogo Fernandes Clara Barbosa
Idade: 14 anos
Onde: Rio de Janeiro, RJ
Comentário: Adoramos a nova espada. Da até para fazer um jogo com o nome dela. Que tal *The Legend of Zelda: Nintendo Wii Sword*?



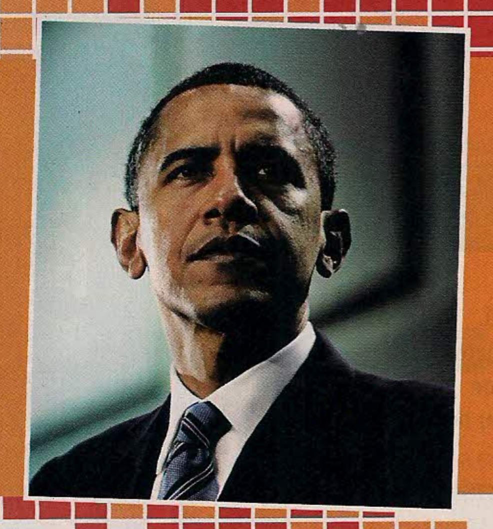
Benicia Coppi Testoni
Idade: 9 anos
Onde: Bombas-bombinhas, SC
Comentário: Benicia, você é muito atenciosa. Desenhou todos os power-ups do Mario. Não esqueceu nem o cogumelo que encolhe o encanador!



Cauan da Silva Costa
Idade: 17 anos
Onde: Ferraz de Vasconcelos, SP
Comentário: Imagine o trabalhão que deu esse desenho! O Cauan fez até a costura do macacão do encanador. Por pouco não ganhou o Hot Paint do mês.



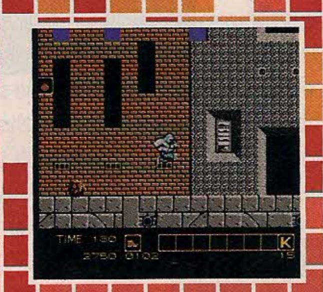
Roberto Rodrigo Amaral Brasilio
Idade: 26 anos
Onde: Paranaguá, PR
Comentário: Não tem ninguém em Hyrule que não fique com medo desse Link adulto.

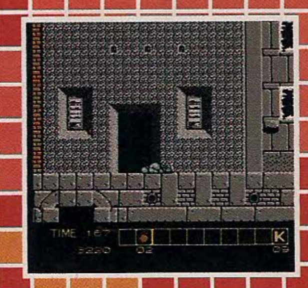


FANTASMAS DO PASSADO

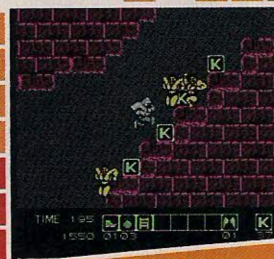
No. We don't care.

> Mano Faixa Preta









ESSE CARA não é o Ronaldo do Corínthians, pode acreditar!

EPISÓDIO DE HOJE:

Karnov

Nos bons e velhos tempos, fliperamas eram os templos da garotada. Claro, tínhamos videogames em casa, mas jogar em um fliperama era uma coisa completamente diferente, difícil de explicar para quem não vivenciou esta era.

Quantas vezes passamos fome na escola somente pra guardar a grana do lanche e depois torrá-la em algumas fichas? E quantos de nós não se gabaram de terminar o jogo X com apenas uma ficha? Era uma época gloriosa para se ser um guri.

E como não era possível termos fliperamas em casa naqueles dias, torcíamos diariamente para que conversões de nossos jogos favoritos chegassem a nossos videogames. Infelizmente, dada a potência dos consoles da época, boa parte das vezes recebíamos apenas uma enorme decepção.

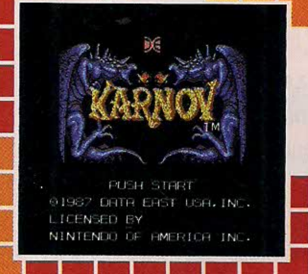
Caso em questão, *Karnov*, um título de ação pouco conhecido da finada Data East (que anos depois, nos brindaria com o excelente *Shadowrun*). A versão para fliperamas era um game de ação lateral simples, extremamente difícil, mas divertido. A conversão para o NES, lançada em 1988, se focou apenas nos piores aspectos do jogo original.

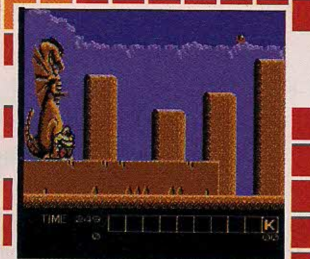
Comecemos pela história... ou pela falta dela. Tudo que sei a seu respeito, é que controlamos um homem gordinho e bigodudo chamado Karnov, capaz de cuspir bolas de fogo. Por alguma razão, monstros bisonhos invadiram sua terra natal e restou a ele a tarefa de salvar a pátria.

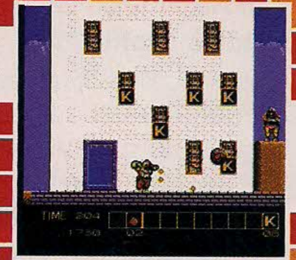
Eu faria um comentário sarcástico sobre a aparência do personagem, mas sujeitos fora de forma que não se barbeiam costumam ter um futuro brilhante entre os games de consoles da Nintendo.

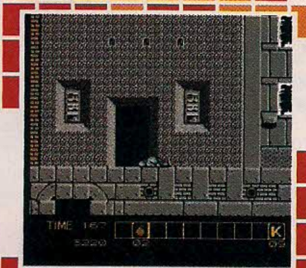
Para a época, o visual do título é simples, mas não necessariamente ruim. Não há muitas coisas na tela e os ambientes não são exatamente trabalhados. O som é fraco, mas não agride os ouvidos como outros títulos do NES o fizeram. Maldito seja *Taboo: The Sixth Sense*!

Vamos falar então dos problemas com a jogabilidade, a começar pelo design de fases, que é um completo caos. Alguns cenários possuem dois caminhos, com inimigos e itens diferentes e onde, muitas vezes, uma trilha percorrida é insuportavelmente mais difícil









que a outra. Não há sentido em se explorar o caminho alternativo, quando ele é tão mais complicado e não traz nenhuma recompensa real.

Por outro lado, existem caminhos que não levam a lugar algum e de onde, muitas vezes, não é possível voltar. Em algumas ocasiões, o jogador pode ficar preso em um trecho do cenário e a única forma de continuar jogando é perder uma vida e voltar ao começo.

Porém, o maior problema de *Karnov* é sua dificuldade desigual, algo causado meramente por má programação. Muitos inimigos são fracos, morrem com poucos ataques, ou mesmo os mais resistentes, normalmente, ficam parados e oferecem pouca ou nenhuma resistência. Por outro lado, alguns inimigos atacam subitamente assim que aparecem na tela e não lhe dão tempo para revidar ou se esquivar.

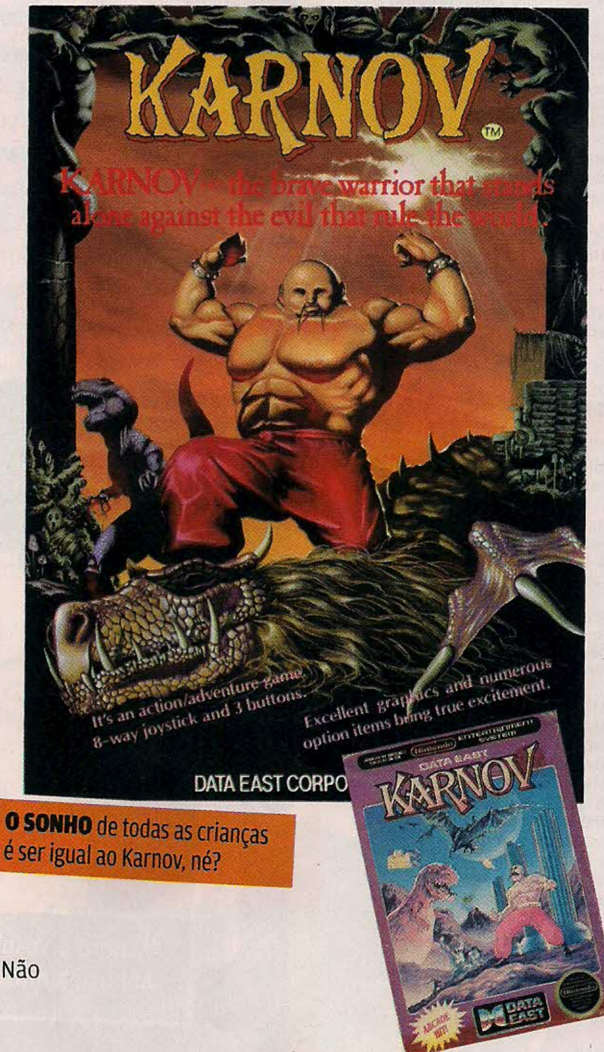
Como resultado disso, espere morrer mais de 50 vezes no espaço de uma hora. Sim, senhor, eu contei porque sou faixa preta!

Existem dezenas de itens disponíveis ao longo das fases, que podem ser escadas, bombas ou sapatos. Alguns têm usos óbvios, enquanto outros não fazem o menor sentido. Para piorar as coisas, é meio impossível identificar algumas das tralhas disponíveis pelas ilustrações nas caixas dos objetos. Passei a vida jogando esta desgraça sem saber que um dos itens era um escudo. Quanta dor de cabeça isso teria me poupado na juventude...

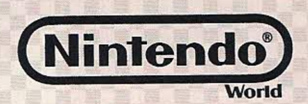
Claro, tenho certeza que todos os objetos estão bem desenhados e explicadinhos no manual de instruções. Mas desejo boa sorte para quem encontrar um hoje em dia, mais de vinte anos após o lançamento deste game.

Karnov não vendeu milhões de cópias e nunca conseguiu sair da obscuridade. Mesmo assim, a Data East fez do personagem sua mascote e tentou empurrá-lo para os jogadores em diversas ocasiões futuras, como em *Fighter's History*.

Vocês sabem, aquele game de luta que muitos consideraram uma cópia descarada de *Street Fighter*, inclusive a Capcom, que tentou processar a Data East por isso. Não lembram dessa história? Então deixa, que mês que vem eu conto tudo pra vocês. NW



O SONHO de todas as crianças é ser igual ao Karnov, né?



TAMBOR

DIRETOR GERAL
André Martins

DIRETORA ADMINISTRATIVA
Priscila Santos

DIRETOR EDITORIAL
André Forastieri

CONSELHO EDITORIAL
André Forastieri, André Martins, Fernando Filho, Isac Guedes, Pablo Miyazawa, Renata Honorato, Renato Viliegas e Flavia Gasi

EDITOR-CHEFE
Fernando Filho

EDITOR-ASSISTENTE
Igor Andrade

ARTE
Dani Ianni e Társis Salvatore

REDAÇÃO
Acauã Barreto, Amer Houchaimi, Bruno Lazzarini, Carlos Oliveira, Edson Kimura, Felipe Carettoni, Flávio Croffi, Gustavo Assumpção, Lucas Patricio, Luis Andion, Mano Faixa Preta, Marina Val, Mateus Lôbo, Natalie Hidemi, Renato Siqueira, Ricardo Syozi e Thais Piovesan

COMERCIAL
DIRETOR COMERCIAL
Kadu (Alberto Kaduoka)

DIRETOR DE NEGÓCIOS ENTRETENIMENTO
Isac Guedes

CONTATO PUBLICITÁRIO
Ewerton Martins

WEB
GERENTE DE TI
André Jaccon

Publicidade
publicidade@tambordigital.com.br
Fone: (11) 2369-0985

Departamento Administrativo
Fone: (11) 2369-0984
Fax: (11) 3031-2275
ou acesse www.comix.com.br

Atendimento ao Leitor
atendimento@tambordigital.com.br
Fone: (11) 2369-0982 - de segunda a sexta, das 9h às 17h.

FALE COM A REDAÇÃO
redacao@nintendoworld.com.br
www.nintendoworld.com.br
www.tambordigital.com.br
R. Medeiros de Albuquerque, 415
Vila Madalena - São Paulo - SP
CEP 05436-060
Fone: (11) 2369-0983

Revista Nintendo World, edição 141
Produção: Tip Graf
Impressão: Prol
Distribuição: DINAP

2011: o ano em que conheceremos a terceira dimensão.

E SE MARIO SOLTASSE UM HADOUKEN?

Designer recria a turma do encanador no estilo da famosa série da Capcom

> Flávio Croffi

A arte tanto pode vir dos games quanto também pode despertar a criatividade de alguém. É o caso da paulistana Maira Saito, que não dispensa um bom pacote de folhas sulfite para destruí-los com desenhos e criatividade.

Ela, que hoje tem 27 anos, já morou no Japão e nos contou que sua grande inspiração começou quando assistia a animes vindos diretamente do Oriente, além de prestar atenção nas artes conceituais de jogos para SNES. A empolgação foi tamanha que a garota começou a querer desenhar da mesma forma. E a criatividade sempre foi seu forte. Prova disso, é a ilustração preparada especialmente para a **Nintendo World**. Trata-se de uma releitura de um famoso pôster de *Street Fighter II*, mas com os personagens da trupe de Mario. Genial, não?

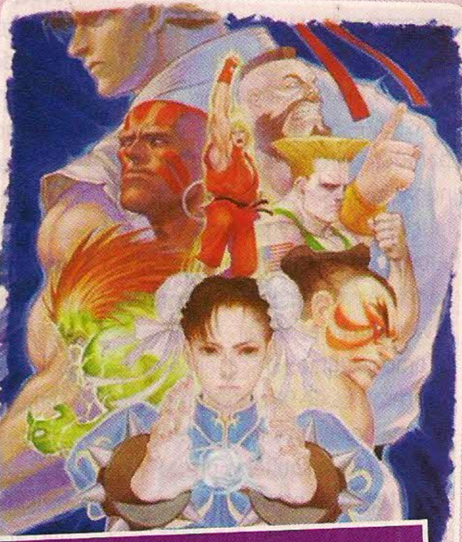
Segundo a própria artista, a escolha temática de juntar as franquias da Capcom e da Nintendo foi definida, principalmente, por *Street Fighter* ter sido o primeiro jogo de luta que ela jogou. E como ela coleciona artes conceituais em seu computador, nada mais prático do que colocar a cabeça para funcionar e bolar uma ideia para unir os dois mundos de uma forma interessante.

Maira é formada em design gráfico e já trabalhou com criação, web design, ilustração e até como animadora. Atualmente ela é designer de uma produtora de jogos online. Fora isso, ela realiza alguns trabalhos free lance, como um game voltado para redes sociais.

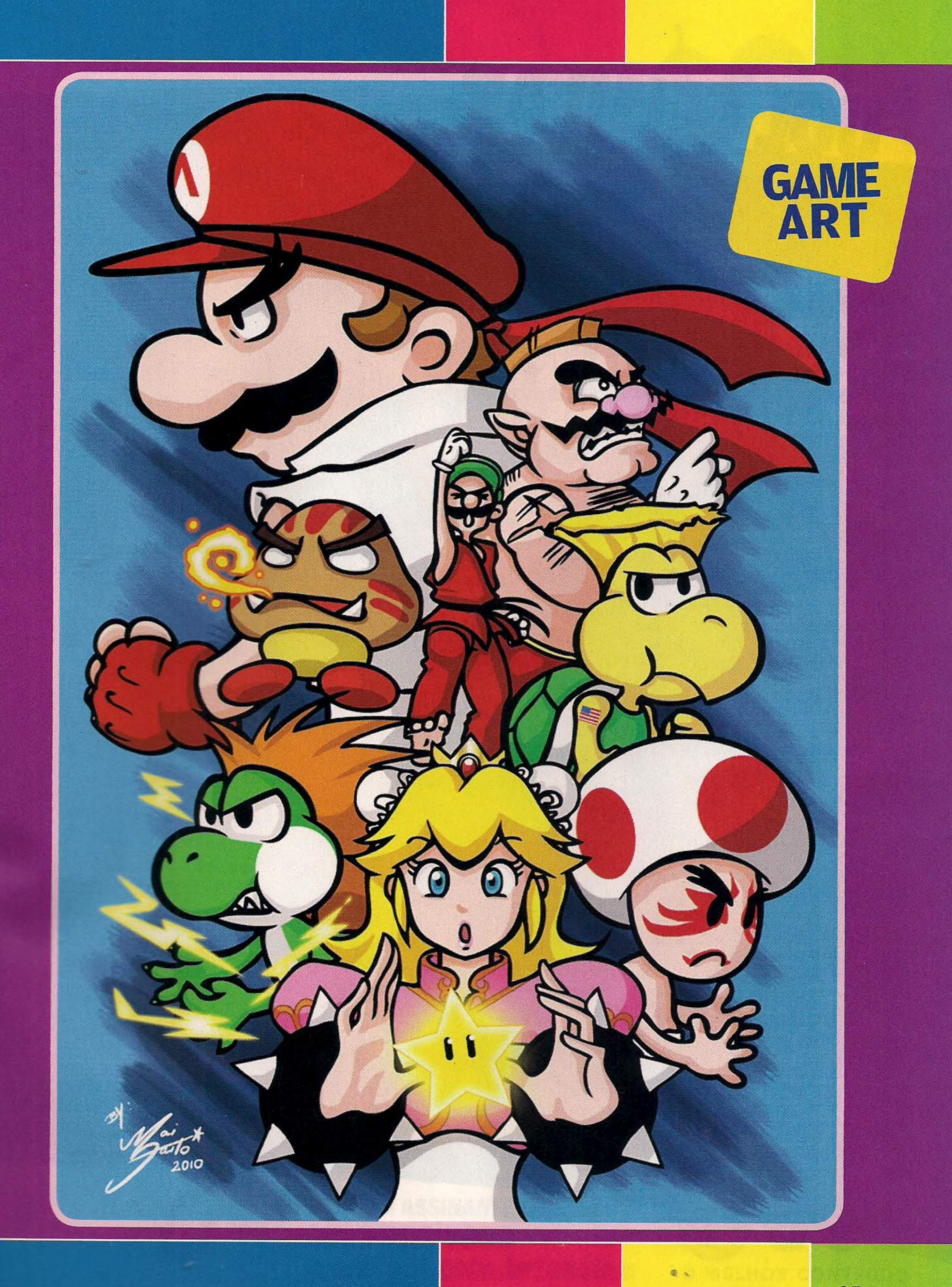
A garota já passou por diversos tipos de consoles e hoje tem um Nintendo Wii e um PlayStation 3 em casa. Os "jogos rápidos" são os preferidos — aqueles que não precisam ficar esquentando muito a cabeça, como games de luta e casuais, por exemplo, *Mario Party*.

Enquanto Ryu se transforma em Mario, Ken em Luigi e o Koopa Tropa no Guile, Maira continua suas empreitadas no mundo da arte e dos desenhos, deixando para os fãs da Nintendo um pouquinho de saudosismo de duas séries que marcaram a história dos games. Quer conhecer os trabalhos dela? Então, acesse o site: www.bicuda.daportfolio.com NW



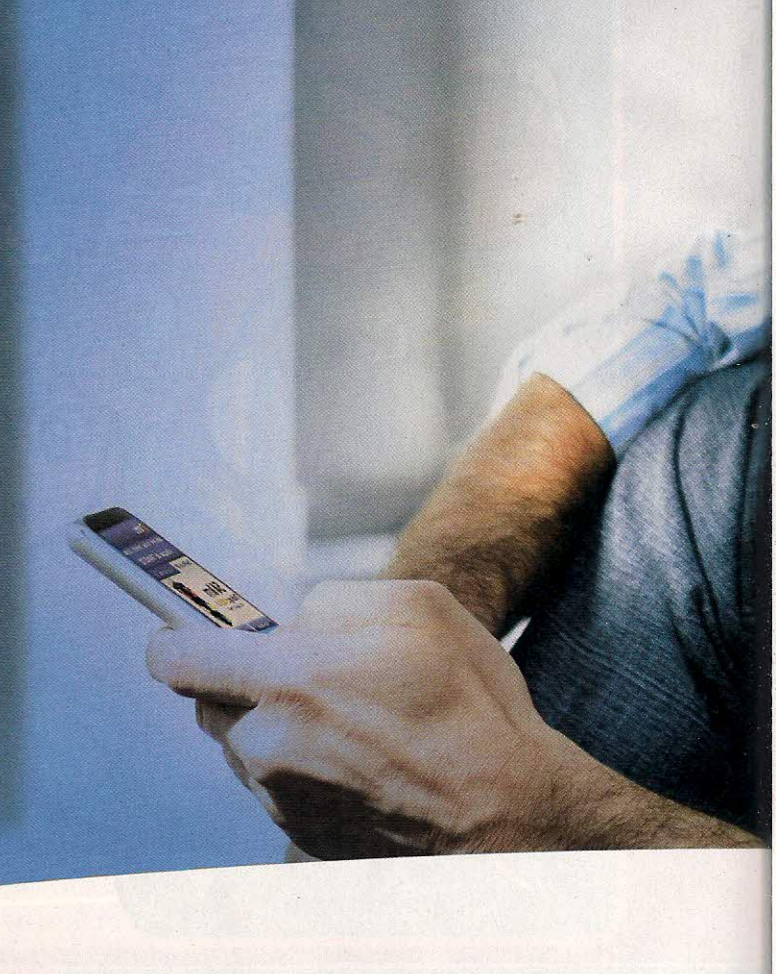


"Adoro o Yoshi! Ele é tão gordinho, bonitinho, faz uns barulhinhos fofos! Até uso a musiquinha tema de *Yoshi's Story* como toque do meu celular."


GAME ART
Mai Saito 2010

UOL CELULAR

COM O UOL CELULAR VOCÊ LEVA AS VANTAGENS DO UOL PARA ONDE ESTIVER.



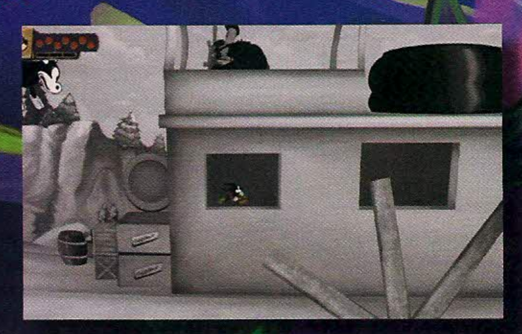

BORGHIERH/LOWE
UMA VANTAGEM LEVA À OUTRA.
SEJA UM ASSINANTE UOL.
0800 703 1000
www.uol.com.br/assine
UOL
O MELHOR CONTEÚDO



UM JOGO INOVADOR, ONDE O RATO MAIS FAMOSO DO MUNDO



CONHEÇA OS PRINCIPAIS PERSONAGENS DE UM MUNDO ESQUECIDO



ENCONTRE OS FILMES PERDIDOS E JOGUE MINIGAMES INCRÍVEIS

Wii

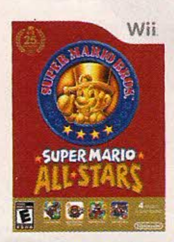
DISNEY EPIC MICKEY



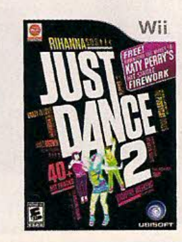
ENFRENTE OS MAIS TENEBROSOS DESAFIOS COM SEU PINCEL MÁGICO



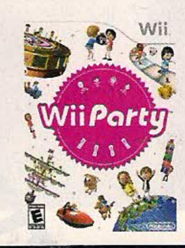


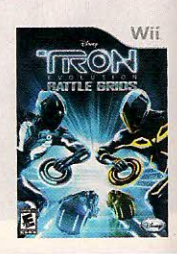














OU 5%[2] DESCONTO NAS COMPRAS COM PARCELAMENTO EM ATÉ 3X SEM JUROS

1. O parcelamento em até 15x sem juros é válido somente para alguns produtos pagos no Cartão de Crédito Saraiva. Consulte parcela mínima na loja. 2. O desconto de 5% é cumulativo e válido somente para pagamento profissional, estudantil e/ ou associação conveniada à Saraiva (exemplo: OAB, Cartão Educador, vale-livro, etc.).Consulte demais categorias nas lojas.

UMA AVENTURA ÉPICA

FAZ UMA JORNADA AO PASSADO PERDIDO DA DISNEY

NA SARAIVA VOCÊ ENCONTRA A MAIOR VARIEDADE DE JOGOS, OS MELHORES CONSOLES E ACESSÓRIOS

















Vá até uma de nossas lojas
ou acesse www.saraiva.com.br



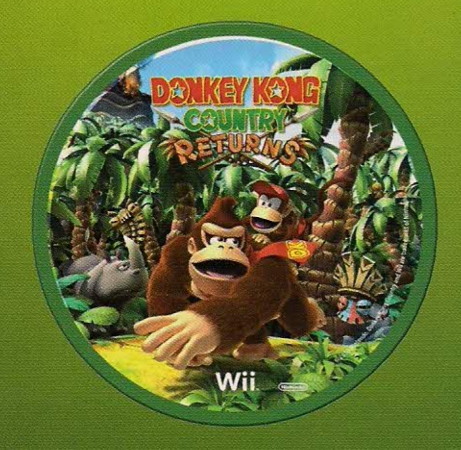
saraiva.com.br
Vendas 4003-3390

... Tal desconto de 5% não poderá ser aplicado caso o portador do Cartão Saraiva já possua algum outro desconto concedido em decorrência da sua categoria

DONKEY KONG COUNTRY™ RETURNS

Compre o jogo Donkey Kong Country™ Returns...

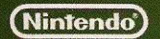
E Ganhe este Porta-CD exclusivo





Promoção por tempo limitado ou enquanto durarem o estoque.





© 2010 Nintendo. Donkey Kong Country and Wii are trademarks of Nintendo.